
LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº9
375 Ptas
64
MAGAZINE
EL TERROR TIENE UN NOMBRE: CASTLEVANIA
BODY HARVEST ACCION ARCADE DE MAXIMO RIESGO
MISSION: IMPOSSIBLE PONE A PRUEBA TU ASTUCIA
GRANDIOSO ANALISIS
BANJO-KAZOOIE
1080° SNOWBOARDING
BOMBERMAN HERO
00009
8 414090 102780
TUROK 2
STARTING GRID
F1 WORLD GRAND PRIX
CRUIS'N WORLD
GAME OVER
ROBOTRON 64

Velocidad sin límite





Sólo para los mejores pilotos



Distribuido por:

INFOGRAMES
IBERICA









Número 9 30 Septiembre 1998

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Miquel López,
Sonia Ortega, Magda Roselló,
Eladio Sánchez.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Monestir 23, 08034
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 372 95 78

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Puede que mientras tú disfrutas leyendo este ejemplar de Magazine 64, nosotros estemos en la ECTS de Londres, con la mirada fija en un expositor de Perfect Dark... Instalados en el asombro, entregados por completo a la espectacularidad de unas imágenes, daremos la espalda a la realidad hasta que se acabe la partida. Entonces, nos veremos en el brete de tener que explicártelo todo en unas cuantas líneas de texto adornadas con unas capturas de pantalla estáticas. El resultado será un reportaje de una sencillez rayana en lo cutre que no hará justicia a lo que habremos tenido el privilegio de ver en un monitor. Una vez más, nuestras mejores intenciones caerán de lleno en las limitaciones del humilde papel. Quizás no sería mala idea acompañar los artículos de Magazine 64 con el registro de las variaciones de nuestras constantes vitales durante las partidas a los diferentes juegos. Tomas de presión y del pulso, electrocardiogramas, mediciones de adrenalina, etc. darían cuenta de las emociones vividas con más exactitud que unos cuantos adjetivos grandilocuentes.

Por suerte, tu imaginación, billones de veces más potente que cualquier CPU, se encargará de imprimir movimiento y volumen a los screenshots que ilustren nuestra crónica de la ECTS. Apenas una fracción de esa imaginación tan fértil nos basta a nosotros para explicar la escasa representación de PlayStation en el salón londinense: de un tiempo a esta parte, a la consola de Sony sólo le llueven juegos de tercera categoría. ¿Para qué molestarse en exhibirlos y exponerse a hacer el ridículo?

Mientras PlayStation –un gigante con pies de barro– entra en declive, Sega prepara su vuelta a la palestra con la consola Dreamcast. Está claro que Nintendo 64 no doblará la cerviz ante su viejo enemigo. ¡Qué bien! Cuanto más encarnizada sea la guerra, mejores serán los cartuchos de N64. ¡¡Jerónimoooo!!




64 PARA LOS FANS DE NINTENDO
Nº 9 30 de septiembre de 1998
SUMARIO
ANÁLISIS Desde la página 34
64 VISIÓN DE FUTURO Desde la página 10

SUMARIO

64 CUENTA ATRÁS
Desde la página 8

BOMBERMAN HERO
Después de tantos años, Bomber aprende a saltar. ¡Bravo!


8

1080° SNOWBOARDING
Una bocanada de aire fresco contra el calor.


8

MADDEN NFL '99
EA vuelve al ataque, esta vez con licencia y todo.


9

NFL QUARTERBACK CLUB '99
¡Y Acclaim también! Esto va a ser una lucha de titanes (con hombreras).


9

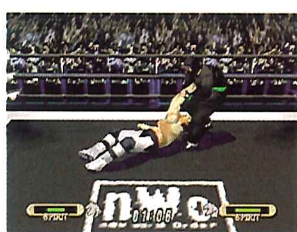


64 AL RESCATE CÓMO...
Desde la página 54

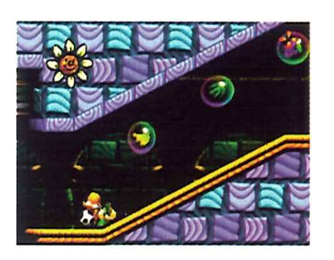
54 ... DESCUBRIR HASTA EL ÚLTIMO SECRETO DE QUAKE



62 ... ATIZAR DE LO LINDO HASTA LA VICTORIA FINAL EN WCW VS NWO



70 ... VIVIR POR SIEMPRE FELIZ EN YOSHI'S STORY



AVANCE ESPECIAL TUROK 2
10

Desgranamos los secretos del shoot 'em up antediluviano de Acclaim.



80 CONCURSO

RECORRE EL MUNDO AL VOLANTE DE LOS BOLIDOS DE CRUIS'N WORLD



SECCIONES



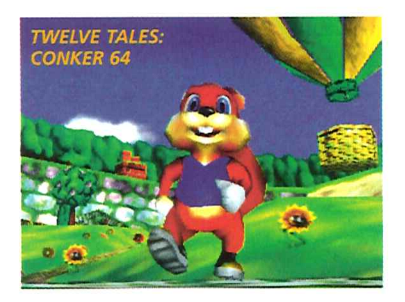
TODOS A SUS PUESTOS

NINTENDO ACUDE A LA ECTS CON ARTILLERÍA PESADA

Nintendo ha planeado minuciosamente su próximo ataque: tendrá lugar en Londres, el día 6 de septiembre. ¿El objetivo? La conquista de la Electronics Computer Trade Show (ECTS), la feria de software de entretenimiento más importante de Europa.

El año pasado la presencia de la gran N en la ECTS fue más bien decepcionante: un expositor pequeño, pocas novedades y baja calidad. Y, para colmo, el enorme stand de Sony justo al lado...

En esta ocasión, las cosas serán muy distintas. Nintendo ha decidido mostrar en el salón todas las maravillas que lanzará dosificadamente durante lo que queda de año. Eso quiere decir que ahí estarán, por lo menos, todos los grandes títulos que vimos en la E3, incluidos *Zelda*, *F-Zero X* y *Conker 64*.


TWELVE TALES: CONKER 64

También esperamos ver allí al poderoso cuarteto que tanto nos sorprendió en Atlanta: *F1 World Grand Prix*, *Rogue Squadron* y (aunque sea en forma de vídeo) *Perfect Dark* y *Jet Force Gemini*. Bueno, y a la Game Boy Color, que visitará por vez primera el Viejo Continente. Por último, tendremos ocasión de echar un vistazo a algunos de los cartuchos más esperados. En representación de Konami, estarán *Hybrid Heaven*, *ISS '98* y, quizás, *Castlevania 64*. Acclaim arrasará con *Turok 2*, *Shadowman*, *Extreme G 2*, *Iggy's Reckin' Balls* y el genial *Re Volt* (un juego de carreras en el que conduciremos vehículos de radiocontrol). Infogrames exhibirá *Mission: Impossible* y *V-Rally 64*. Psygnosis blandirá *Wipeout 64* y *O.D.T* (un aventuras en 3-D). Ubi Soft enseñará con orgullo *S.C.A.R.S*, *Tonic Trouble*, *Hype: The Time Quest* y *Rayman 2*. Activision nos deslumbrará con *Quake II* y *Top Gear Overdrive* (segunda entrega de la prometida trilogía *Top Gear* para N64). GTI intentará otro tanto con el innovador *Duke Nukem: Time to Kill*. Por su parte, Koei desenfundará el fabuloso *Winback*, otro aventuras en 3-D que viene dispuesto a todo.

El próximo número sabrás qué contendientes habrán salido victoriosos de esta refriega en tierra de penumbra.


ROGUE SQUADRON


ZELDA


HYBRID HEAVEN

LOS MÁS VENDIDOS

1 BANJO
2 NBA COURTSIDE
3 GT 64
4 FORSAKEN
5 GOLDENEYE
6 SNOWBOARD KIDS
7 SUPER MARIO 64
8 MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
9 ISS64
10 YOSHI'S STORY

Fuente: Centro Mail
Tel. (902) 17 18 19

ATAJOS

NUEVOS LICENCIATARIOS

Kristalis, la compañía a la que debemos algunos clásicos de la talla de *Manchester United Soccer* y *Soccer Kid*, ha obtenido la aprobación de Nintendo para trabajar en el desarrollo de juegos para N64. Sus planes para la máquina no han sido anunciados aún, pero con 10 años de experiencia en el mundillo, hay muchas posibilidades de que estén trabajando en una versión mejorada de alguno de sus viejos éxitos. Otros nuevos licenciatarios son los muchachos de Utopia Technologies, cuyo currículo incluye fructíferas colaboraciones con Microsoft, más de diez años de experiencia en software de entretenimiento para varios soportes y la autoría del viejo *Montezuma's Revenge*, uno de los diez mejores arcades de 1984. Estos expertos en gráficos 3-D están trabajando en un generador que, aseguran, llevará a la N64 al límite de sus posibilidades (sí, es lo que dicen todos). Con él pretenden crear un juego de aventuras en tercera persona con gráficos y acción a tiempo real (como los que están haciendo ahora todas las compañías, qué curioso).

HERVIDERO DE PASIONES

Una plétora de proyectos muestra la vitalidad de la escena de los 64 bits

Copa del Mundo tenía a David Ginola, ¿no? Pues Infogrames ha firmado recientemente un acuerdo con el chico maravillas brasileño, Ronaldo, para incorporarlo a su nuevo *UEFA Soccer '98*. Fantástico, si el nuevo fichaje se traduce en algo más que una foto de la estrella en la caja del juego.

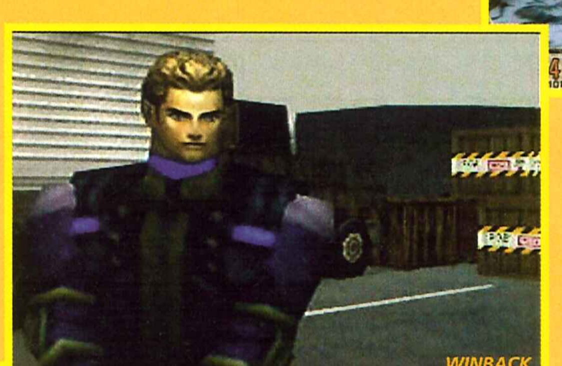
Infogrames también nos ha confirmado que DID, los responsables de algunos de los mejores simuladores de vuelo para PC (como *EF2000* y *F-22 ADF*), se incorporarán a su plantilla de programadores para juegos de N64 a principios del próximo año. ¿Será con una conversión de alguno de sus viejos éxitos o con un título original? Sea como fuere, los simuladores de vuelo siempre son una buena noticia.

T·HQ, tras el éxito de su *WCW*, ha conseguido las licencias WWF ¡para los próximos 10 años! Asmik será el grupo de programadores que se ocuparán de la trilogía que prevé T·HQ, y el primero de los tres cartuchos debería llegar a nuestras consolas a finales de año.

Pygnosis ha entrado en N64 pisando fuerte, como decía el cantante de *Corazón partío*: aún no ha terminado su debut en la consola de Nintendo (*Wipeout 64*) y ya tiene otro cartucho a medias: *O.D.T.* Se trata de un aventuras en 3-D estilo *Duke Nukem: TTK*, aunque la estética de los escenarios y enemigos recuerda más al lúgubre *Hybrid Heaven* de Konami. El género se ha puesto de moda, eso está claro. Pobre Lara Croft, ¿no te da pena? Era tan bella...

Daikatana, el título sobre el que han circulado más rumores en los últimos meses, ha confirmado su codificación para N64. Los desarrolladores, Ion Storm, no nos han dado una fecha concreta: «Después de lanzar la versión para PC en invierno». Pero, ¿cuánto después? Sólo sabemos que funcionará con el generador de *Quake II,* y se espera que la conversión sea tan buena como la que vimos en Atlanta de la electrizante segunda parte de *Quake*. Estéticamente, *Daikatana* es similar a *Turok 2*, con viajes en el tiempo, arco y flechas, animales mitológicos... Interesante, ¿eh?

DAIKATANA


WINBACK


TOP GEAR OVERDRIVE




O.D.T.

Atari está trabajando en una versión para Nintendo 64 del clásico arcade de rol *Gauntlet*. Podrán jugar cuatro personas a la vez, como en la máquina original, y los escenarios serán también las oscuras mazmorras que lanzaron a la fama a la recreativa en los 80. Elfos, hechiceros, amazonas y enanos lanzando hachas y flechas diminutas por escenarios enormes... Vale, nos lo quedamos.

Noticias de Argonaut: estos veteranos desarrolladores tiene dos proyectos en cartera aparte de *Buck Bumble*. El primero se llama *Chaos*, y lo distribuirá Ubi Soft. El otro, *Spy vs Spy*, todavía está a la espera de un editor.

Y, ahora, hablemos de la dureza de la vida: hace ya algún tiempo ocho programadores de Rare dejaron la compañía para formar su propia casa de desarrollo, Eighth Wonder («La Octava Maravilla»). Parece que la suerte no se ha ido de Rare con ellos, porque las cosas no les van nada bien. Uno de los ocho ya ha desertado para trabajar con Sony, y por lo visto no será el único en abandonar el barco.

Enhorabuena a los fans de los juegos de estrategia: Blizzar está convirtiendo su gran éxito de PC, *Starcraft*, para N64. El juego se basa en *Command-and-Conquer,* y aunque su codificación está presentando un montón de problemas técnicos, Howie Lincoln (de Nintendo), ha anunciado su feliz lanzamiento para 1999.

Por si nos falla la carta *Starcraft*, tenemos otro as de estrategia en la manga: *Army Men.* Esta producción de 3DO estará protagonizada por aquellos soldaditos de plástico con los que jugábamos de pequeños, los que se vendían en bolsas de papel, ¿los recuerdas? Bueno, si no eres tan viejo pellejo como los redactores de *Magazine 64*, te damos una pista: hablamos de los soldaditos que cobraban vida en *Toy Story*. En 3DO aseguran que habrá una opción que nos permitirá colorear a los soldaditos con pintura acrílica y todo. Curioso.

Jugar con fuego

BOMBERMAN HERO

NINTENDO/HUDSON SOFT	64M	 1	NOVIEMBRE

En el número uno de Magazine 64 pudiste disfrutar del análisis de Bomberman 64, ¿lo recuerdas? Te refrescaremos la memoria: un modo multijugador decepcionante —en 2-D, como los anteriores Bomberman para Spectrum, NES y SNES— y un modo para un jugador aceptable, con una cámara bastante problemática y algunos puzzles imposibles de resolver.

¡Pues bien! Parece que los chicos de Hudson Soft han sabido encajar los golpes, porque... ¡el nuevo *Bomberman* no tiene modo multijugador! Lo cierto es que, en lugar de suprimirlo, hubiésemos preferido que arreglaran el *deathmatch* de *Bomberman 64* (era el mejor modo de las versiones antiguas de la serie). En fin, qué le vamos a hacer... La nueva aventura de nuestro pequeño experto en explosivos se llama *Bomberman Hero*. El cartucho ya ha salido a la venta en Japón, y se trata de... ¡un plataformas! ¿A que no imaginabas a Bomber saltando por ahí en escenarios 3-D? Y no creas que los saltos son la única innovación de *Bomberman Hero:* también ejecutará un montón de movimientos nuevos y ataques cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, será capaz de utilizar «ganchos» para subir a algunas plataformas, como el protagonista de los antiguos *Batman* o los de *Iggy's Reckin' Balls*. La cámara ha mejorado ostensiblemente. Ahora funciona de forma automática, más o menos como la de *Super Mario 64*, así que no tendrás ningún problema para seguir la acción (mucho más frenética y divertida que la del *Bomberman* anterior).

La capacidad de bucear de Bomber también nos ha sorprendido, ya que el agua era uno de sus grandes hándicaps en el juego anterior. ¿Quién le habrá enseñado a contener la respiración? Y lo que es más inquietante: ¿cómo consigue mantener la pólvora seca bajo el agua?



△ La capacidad de saltar proporciona una nueva dimensión al concepto Bomberman.

△ Las arañas gigantes te darán la murga que no veas.

△ Las flores gigantes te escupen un líquido venenoso, como las de Gex. La flora virtual siempre tan simpática.

Sírvase muy frío

1080° SNOWBOARDING

NINTENDO	64M	 1-2	NOVIEMBRE

Después de tantas carreras sobre las motos de agua de Wave Race 64, lo mejor que sus programadores podían hacer era solidificar el líquido elemento de sus circuitos... ¡Y lo harán! Bueno, en Japón ya lo han hecho. Nintendo está ultimando la versión PAL de 1080° Snowboarding, y podremos refrescarnos con él justo a tiempo de echar unas carreras con los camellos de los Reyes Majos...

El cartucho tiene una pinta estupenda. Funciona rápido, muy rápido, y el sistema de control es increíblemente preciso. Como siempre, Nintendo está prestando especial atención a la respuesta del juego con el stick analógico. Eso quiere decir que los personajes se moverán con toda la suavidad que caracteriza a los cartuchos de Nintendo, pero sin renunciar a los giros rápidos y los movimientos espectaculares.

La presentación de los menús es alucinante: todos los personajes están en un refugio de montaña, cada uno haciendo una cosa diferente (como el menú de partidas guardadas de *Banjo-Kazooie*): uno toma una copa para entrar en calor, otro limpia su tabla, otros charlan para hacer tiempo hasta que comience la carrera... Cuando te decidas por uno de ellos, tendrás que escoger una tabla. Y entonces comenzará el juego. Una experiencia religiosa...

Los fondos 2-D han sido generados por ordenador, y se integran en el entorno a la perfección. La nieve parece de verdad, como los reflejos del sol, y las volteretas que das hasta que recuperas el control cada vez que te la pegas con un obstáculo son geniales. Aprende a inclinar con precisión la tabla sólo en las curvas en las que sea necesario y ¡podrás sentir en tu cara el viento que sale por los altavoces de la tele!

Si *Snowboard Kids* te gustó, *1080°* cambiará tu vida. El control es mucho mejor que el del cartucho de Atlus (y eso es mucho), la acción es más rápida, y los gráficos son..., son..., los que acompañan estas letras.



△ Vaya sol, ¿eh? ¿Habías visto algo así de real en un videojuego?



◁ Los fondos de 1080° son de lo mejorcito que ha pasado por la N64.



El modo de acrobacias se parece al de Cool Boarders, el juego de snowboard de PlayStation. ▷

MADDEN NFL '99

ELECTRONIC ARTS	64M	1-4	DISPONIBLE

En el número 2 de Magazine 64 publicamos una comparativa entre NFL Quarterback Club (el simulador de fútbol americano de Acclaim) y Madden 64 (la primera versión para N64 de la famosa serie de EA). El cartucho de Acclaim obtuvo un 89%, tres puntos menos que el genial Madden, pero aun así, sus gráficos de alta resolución y su licencia oficial de la NFL supusieron un duro golpe para el título de Electronic Arts en las tiendas.

Ahora, los muchachos de EA se han puesto las pilas para dar forma a su nueva entrega: *Madden NFL '99*. Y con gráficos de alta resolución, para que nadie les espete que *Quarterback Club '98* sigue teniendo mejor aspecto. La animación se ha mejorado muchísimo, al igual que la inteligencia artificial de los jugadores. En esta ocasión, cada deportista será capaz de tomar decisiones «propias» y actuar de forma diferente. Además, los personajes tendrán las caras reales de los jugadores de la NFL. Y es que este *Madden* esgrimirá la licencia oficial de la NFL de 1999 contra la de *Quarterback Club '98:* estadios reales, equipos reales, estadísticas reales y, ante todo, caras reales. ¿Qué más podrías desear? Ya, que fuese de fútbol «no americano»...





La alta resolución le confiere un aspecto soberbio. ¿Mantendrá la jugabilidad característica de la serie?

Vuelven las hombreras

NFL QUARTERBACK CLUB '99

NSC/ACCLAIM/IGUANA	 1-2	INVIERNO 98

Y si EA contraataca, a Iguana no le falta gallardía para aceptar el reto. De hecho, su reacción ha sido la misma que la de EA: estudiar las virtudes del juego de la competencia para solucionar sus propios defectos.

Eso quiere decir que el nuevo *Quarterback Club* será todo un alarde de jugabilidad. Sin renunciar a los gráficos de alta resolución, Iguana ha desarrollado un juego en el que el usuario encontrará todas las opciones que necesita, un control suave, rápido y preciso y, como en el cartucho anterior, todos los datos reales de la NFL, esta vez de 1999.

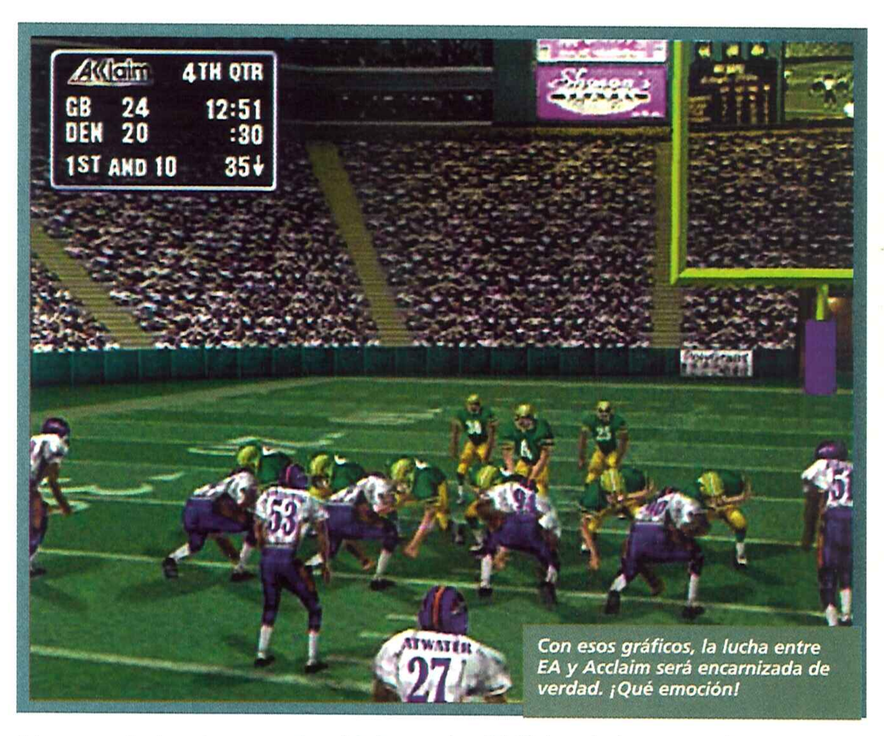
El generador de *QBC '99* no será el mismo que el utilizado en el cartucho anterior, sino el de *All Star Baseball* –véase Análisis en este número–, lo que garantiza que, al menos, los gráficos y la animación serán estupendos.

La inteligencia artificial de los personajes también es algo en lo que se han invertido mucho esfuerzos, ya que tampoco era uno de los puntos fuertes de *Quarterback Club '98*. «Tenemos a tres de nuestros mejores programadores trabajando exclusivamente en la animación y la inteligencia artificial de los deportistas —dice Russell Byrd, director de Acclaim Sports— para que el juego resulte lo más parecido posible a un partido de fútbol americano de verdad.» Suena bien.

Otros programadores están dedicados por entero a las estrategias y formaciones de los equipos, recopilando datos y estadísticas reales de la NFL y plasmándolos en el juego. *NFL Quarterback Club '99* contará con un editor de jugadores, texturas más cuidadas que las del título anterior, una captura de movimiento aún más suave y una amplísima gama de movimientos. Si por ejemplo nos lanzan un pase desde atrás, podremos echar a correr hacia adelante y ¡girar el cuerpo para recogerlo en el aire sin dejar de correr! Con tanto realismo, puede que hasta salga de la pantalla un tipo con camiseta a rayas rojas vendiendo perritos calientes...



El editor de personajes nos permitirá elegir el color de piel de nuestra creación, sus medidas, que sea zurdo o diestro...



Con esos gráficos, la lucha entre EA y Acclaim será encarnizada de verdad. ¡Qué emoción!



TUROK

POLIGONO

Tras infiltrarnos meses atrás en el centro de operaciones de Rare para robar los planos secretos de GoldenEye, nuestro nuevo reto tenía que ser algo grande... ¿Qué tal burlar el sistema de seguridad de la base submarina de Iguana?

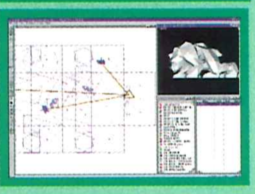
TUROK 2	
NSC/ACCLAIM/IGUANA	
Otoño	1-4
8.990 pesetas	

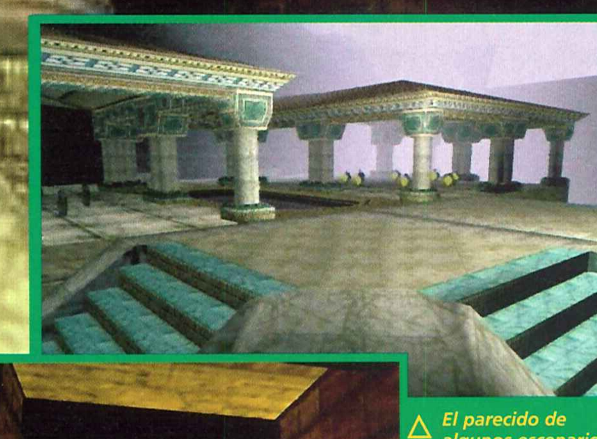
Dicho y hecho. Tan sólo seis redactores de Magazine 64 han perdido la vida en la operación, así que podríamos considerarla todo un éxito... En cualquier caso, la mejor forma de honrar a nuestros compañeros caídos es mostrar al mundo sus descubrimientos. Ya apenas recordamos sus nombres, pero lo que nos trajeron todavía nos hace estremecer: material de Turok 2. Guardemos unos instantes de silencio... Bueno, ya vale. Ahora pasemos a lo que realmente nos importa.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Iguana está trabajando en un sistema de inteligencia artificial (IA) para los enemigos que superará con creces todo lo visto hasta ahora en N64. A diferencia del primer *Turok*, en el que los dinosaurios echaban a correr tras de ti en cuanto te veían y los malos disparaban sin parar, aquí cada enemigo actuará de forma independiente. Iguana ha dotado de una IA distinta a cada clase de enemigo. Y a su vez, cada uno de los tipos de IA opera según el contexto. Un francotirador, por ejemplo, no disparará así que te vea, porque podrías volver atrás y no recibir más de uno o dos balazos. Lo que hará será esperar. Como un cazador al acecho. Hasta que estés demasiado cerca para lograr escapar de él.

Puede que sobrevivas si echas a correr a tiempo, pero la opción más inteligente sería prestar atención al punto del escenario de donde proceden las balas (porque en *Turok 2* se verán las balas, no como en el original). Así, averiguarás dónde está apostado el enemigo y sabrás cómo acercarte a él para matarlo. Y si te ha dejado muy mal de vida, ya tendrás una idea de cuál es su ángulo de tiro, con lo que no te costará demasiado calcular una vía de escape segura. Todo dependerá del escenario. Si hay escondites por todas partes, al malo le dará igual que estés cerca o no, y no esperará para atacarte. Tus enemigos sopesarán todas las variantes un segundo antes de actuar: la distancia a la que te encuentras, lo que podrías tardar en refugiarte, tu estado de salud, etc. A veces, cuando haya más de uno, organizarán ataques en grupo: primero cubrirán las vías de escape y después, poco a poco, irán cerrando el círculo para gastarte una buena broma... Claro que no todos los enemigos serán tan listos. Sólo casi todos. La respuesta de un malo dependerá de su clase, tu posición, la distribución del escenario, su velocidad, tu nivel de salud... Será tan imprevisible como lo sería un enemigo humano.





El parecido de algunos escenarios de Turok 2 con los de Daikatana es realmente asombroso... ¿Casualidad?

La oscuridad reinará Turok 2. Mejor: alucinarás más con las antorchas.



¿Te imaginas la Mezquita de Córdoba infestada de velocirraptores? ¿No? Anda, esfuérzate...

K 2

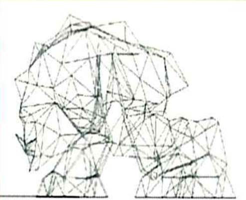
OS CON DIENTES



¡TEXTURAS DE GOMA!



No sólo la inteligencia artificial es algo completamente nuevo en *Turok 2*: también lo son el generador del juego —un revolucionario *engine* llamado «T2-3D»— y el sistema de aplicación de las texturas.

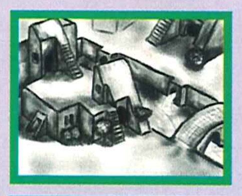




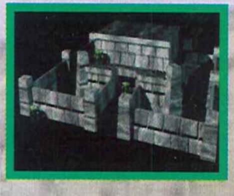
La técnica que Iguana ha utilizado esta vez para vestir a sus animalitos supera con creces nuestros más atrevidos sueños poligonales: «texturas elásticas». Lo llaman Soft Skinned, y consiste en aplicar a los polígonos mapeados de texturas capaces de estirarse, contraerse, transformarse o fundirse según el caso. Gracias a esto, no se notarán las aristas de los polígonos: tendremos dinosaurios «reales», en los que no advertiremos ni una sola parte plana al moverse. Los bordes de las texturas se difuminan, formando entre todas una piel uniforme para el cuerpo que recubren. Y esa piel es capaz de alargarse y contraerse cuando el cuerpo está en movimiento. Ni rastro de los polígonos. Créetelo.

ALBAÑILES VIRTUALES

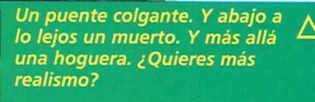
Todos los escenarios de *Turok 2* han nacido sobre papel. Primero, un artista los ha ideado; después, los programadores les han otorgado el don de la tridimensionalidad con la ayuda de un ordenador y, como toque final, se han cubierto los polígonos con magníficas texturas. Multiplica este proceso cientos de veces y tendrás *Turok 2*. Con los mejores escenarios que se han visto en una consola.







La niebla esta vez es mínima. Y está más que justificada. ▽



Un puente colgante. Y abajo a lo lejos un muerto. Y más allá una hoguera. ¿Quieres más realismo? △







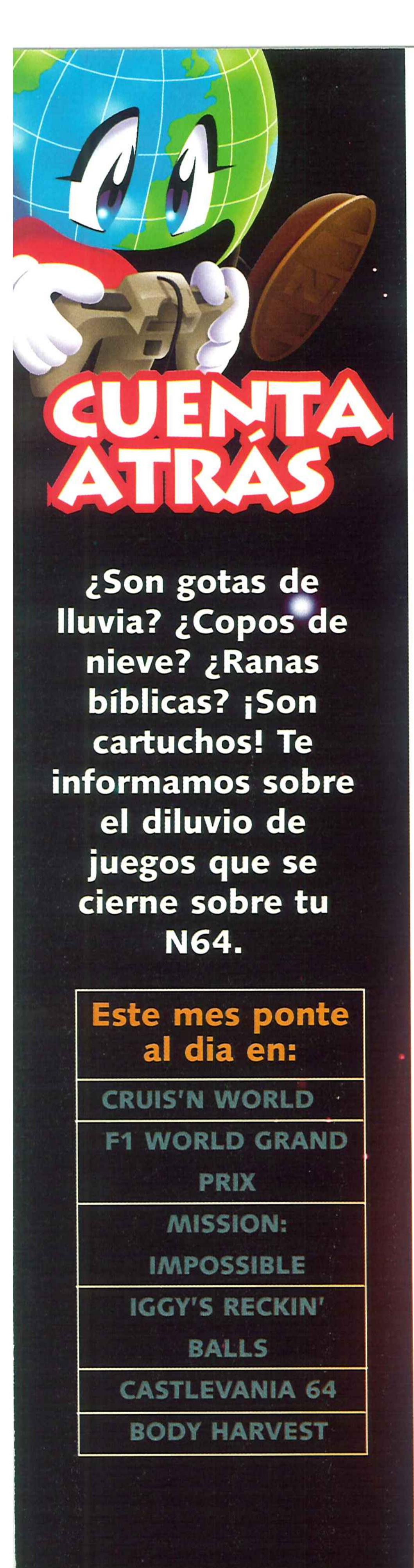
¡Dianas con flechas! Quizás Robin Hood ande por aquí... ¿Será uno de los francotiradores? ◁

Lúgubre, lúgubre, lúgubre. ▽



◁ *Nunca antes habíamos visto unos escenarios tan «realmente sucios».*





¿Son gotas de lluvia? ¿Copos de nieve? ¿Ranas bíblicas? ¡Son cartuchos! Te informamos sobre el diluvio de juegos que se cierne sobre tu N64.




CRUIS'N WORLD		
NINTENDO/EUROCOM		
Octubre	64M	1-4
8.990 pesetas		

CRUIS'N WORLD

Te apetece dar una vuelta al mundo en coches de lujo y a toda velocidad? Ya puedes hacerlo, y sin salir de casa. Con el nuevo cartucho de Nintendo podrás visitar todos esos países lejanos que siempre quisiste conocer. Egipto, Japón, Alemania… El mundo entero cabe en una N64.

Cruis'n World supone una mejora evidente respecto a su antecesor, Cruis'n USA. Lo primero que te llamará la atención de él son sus gráficos: polígonos texturados con colores vivos y trazos suaves, como los de Mario Kart. Y es que, ante todo, se trata de un juego en clave de dibujos animados. Estéticamente, evoca la mítica serie de Los Autos Locos, ¿la recuerdas? Coches súper coloristas corriendo a todo trapo y chocando entre sí. Por desgracia, no hay daños a tiempo real (de haberlos, sería una interesante alternativa a Destruction Derby, de PlayStation).

La mecánica de juego recuerda a Ridge Racer: carreras arcade en las que no puedes salirte más de medio metro de la carretera —por más que lo intentes— ni dar media vuelta y circular en sentido contrario. Lo único que cuenta en Cruis'n World es NO CHOCAR. En el momento en que algo te frene, perderás toda la velocidad y tendrás que empezar a acelerar desde el principio… Sí, puede que dicho así te parezca que eso es lo que pasa en todos los juegos de carreras. Y en cierto modo es así. Lo que ocurre es que, como en Cruis'n USA y el citado Ridge Racer, el tiempo de aceleración es muy largo, y una vez que has alcanzado la velocidad punta (140-170 km/h, no te hagas ilusiones) un leve roce con otro coche puede frenarte por completo y hacerte perder mucho tiempo. Claro que, como en todos los arcades, los malos responden en función de cómo juegues tú: si conduces muy mal, ellos chocan entre sí, avanzan despacio, se equivocan, etc; y si lo haces bien, ellos también. La parte buena de este sistema es que la emoción se mantiene durante toda la carrera. La mala, que no tiene sentido intentar jugar lo mejor posible porque los malos lo harán siempre tan bien como tú, dándote una oportunidad de ganar justo en el último tramo de la carrera.

En la versión de Cruis'n World que hemos probado todavía aparecían partes del escenario «de la nada». Lo hacen de forma muy suave, eso sí, no como en los juegos de PlayStation…, pero lo hacen. Y más en el modo para cuatro jugadores, por supuesto.

La conducción no tiene nada que ver con eso que llaman «realismo», y parece que tampoco lo pretende: mientras en los demás títulos de carreras tomar una curva por dentro sirve para ahorrar unos metros y ganar un poco de tiempo, aquí esa técnica es inútil. Da igual qué carril utilices, y los derrapes no hacen perder velocidad en absoluto (¡!). Lo único que no debes hacer es chocar. PROHIBIDO CHOCAR. Mientras no te estampes con nada, todo vale.

En Cruis'n World, como en el juego original, encontrarás una gran variedad de coches: deportivos, turismos, vehículos militares… ¡Hasta un monoplaza de tres ruedas! De momento, aparte del aspecto no se advierte ninguna diferencia entre ellos. ¿Solucionará eso Nintendo a última hora? Ojalá.



En Hawai hay abundantes túneles.

En Japón el cielo es de color rosa. ¿A que no lo sabías?

La vista en primera persona aumenta un poco la sensación de velocidad.

Para cuando tengas esta revista en tus manos, la mitad de los estadounidenses poseedores de una N64 estarán jugando con F1 World Grand Prix. Nintendo nos ha dejado echar otro vistazo a la nueva maravilla de los creadores de Pilotwings 64 y hemos alucinado. Puede que F1 WGP se asemeje de una forma un pelín sospechosa al gran éxito que Psygnosis programó para PlayStation, pero el parecido entre ambos se reduce a una mera cuestión de presentación. El juego en sí es algo completamente nuevo, original e inimitable...

Ésta es la vista «desde el casco del piloto». ¿Qué te parece?

F1 WORLD GRAND PRIX
NINTENDO/PARADIGM/VIDEO SISTEM
Septiembre · 1 · Memoria en cartucho · Rumble Pak
8.990 pesetas

F1 WORLD GRAND P

FRENESI SOBRE EL ASFALTO

TORNILLOS DIGITALES

Si pensabas que *GT 64* ofrecía muchas opciones para configurar los vehículos, *F1 WGP* te dejará de piedra. Aquí podrás modificar las características de tu vehículo en el momento que quieras. Antes de la carrera, no está de más echarle un vistazo a la configuración general y hacer unos cuantos retoques. Y después, cuando hayas destrozado el 50% de tu carrocería durante la carrera, podrás entrar en boxes para arreglar tus desaguisados y optimizar las diferentes partes del coche.

DURANTE LA CARRERA

Nunca se sabe. El clima es una cosa tan variable como la marca de desodorante del dire («éste seguro que funcionará»). ¿Quién te dice que en un día soleado y radiante no puede comenzar a llover a cántaros en cualquier momento? Si esto te pasa, podrás entrar en boxes a cambiar los



neumáticos lisos por unos estriados y, de paso, arreglar las «cosillas» que te has dejado a base de golpes en todas las curvas del circuito... Comprueba tu nivel de combustible, los daños del alerón delantero y trasero, el estado de los neumáticos... ¡Pero no tardes demasiado! En la parte inferior de la pantalla pone que tienes a Hakkinen a 2 segundos, y en la parte de arriba que... ¡vas el 20º! ¡El último! Ya sabes lo que tienes que hacer con tu ultrarrápido equipo de mecánicos: carne picada.

ANTES DE LA CARRERA

Ahora sí, tómate el tiempo que quieras. Desde el menú «Guardar» puedes acceder a la CPU de tu coche para modificarlo todo: el nivel de combustible con el que quieres correr (el combustible pesa, recuérdalo); la adherencia de los neumáticos (depende del clima); la inclinación de los alerones (a mayor inclinación, mayor adherencia y menor maniobrabilidad); las marchas (cuanto más largas, menor aceleración tendrás y más velocidad punta); la suspensión (si es mínima, más rápido avanzarás y más fuerte te darás los golpes); el recorrido del volante (mejor uno largo para las pistas fáciles, como... bueno, no hay pistas fáciles); el nivel de frenado (un frenado rápido supone una pérdida de velocidad muy valiosa)... Una vez que lo hayas configurado todo, puedes guardar tu obra maestra en el mismo cartucho del juego, sin necesidad de usar una tarjeta de memoria. Fantástico.

REALISMO PURO

Además de la licencia (pilotos, equipos, coches y circuitos del Campeonato Mundial de Fórmula 1 de 1997), hay otras cosas importantes cuando se busca el realismo: estadísticas, multitud de opciones, fotos de los pilotos, una conducción creíble, daños en el vehículo a tiempo real, cambios de clima en el transcurso de la carrera, buenos gráficos... ¡Y aquí hay mucho de todo!

El realismo de los vehículos no tiene precedentes en la historia de la Fórmula 1 consolera: los efectos de luz, los daños y la física de los coches son impecables (algo que podrás apreciar sin perder detalle gracias a una fantástica opción de replay), y la calidad de los escenarios no tiene nada que ver con los títulos de carreras que han arribado hasta ahora al puerto de N64. Hay cinco vistas disponibles durante la partida, ¡una de ellas desde el casco del conductor! Ésta nos ha llamado especialmente la atención: puedes ver cómo tus manos giran el volante, los marcadores de velocidad y revoluciones, los mensajes de la CPU del coche acerca de los daños en el vehículo... ¡Sí, cada coche tiene una CPU incorporada que te informa de los desperfectos!

El sonido de F1 World Grand Prix te dejará tan pasmado como el de NBA Courtside. O más. Tu equipo te informa durante la carrera mediante un sistema de radiocontrol sobre tu posición, o te recomienda que vayas a boxes, o te avisa de que Schumacher está a tres segundos de ti... Lo malo es que, por ahora, todos los comentarios están en inglés... y es poco probable que lleguen a estar en castellano algún día. Si Nintendo no ha traducido los textos de Banjo-Kazooie, se nos antoja difícil que lo haga con las voces de WGP. ¡Ojalá nos equivoquemos! Envidiar la amplia gama de comentarios (siempre traducidos) de los F1 de PlayStation sería sin duda un duro golpe para nuestro orgullo nintendero...

No queremos terminar sin hacer un breve comentario acerca de los circuitos: ¡son TODOS increíbles! No cabe duda de que las pistas de Mónaco y Suzuka han sido siempre los dos grandes retos para los simuladores de Fórmula 1, dos «exámenes» difíciles de superar para cualquier aspirante (incluidos los de PC). F1 Pole Position suspendió con estruendo (y con polígonos de seis metros); los F1 de PlayStation aprobaron por los pelos (con edificios que aparecían de repente y pantallazos por exceso de elementos en pantalla); y World Grand Prix... ¡obtiene un sobresaliente! ¡Matrícula de Honor! ¡Cum laude! Bueno, en las curvas más cerradas, la naturaleza poligonal del asfalto todavía se pone en evidencia... ¿Lo solucionará nuestro querido señor Miyamoto?





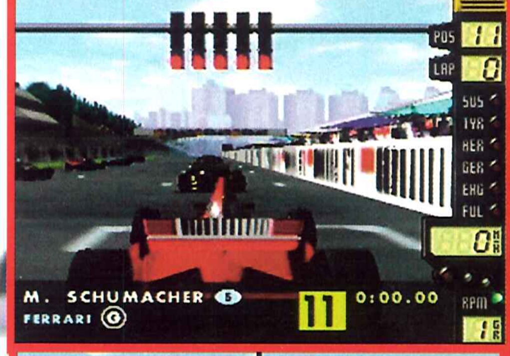




RIX



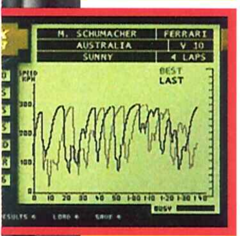


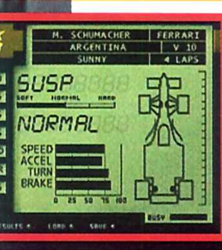


Rojo... Amarillo... ¡Y greeeeennnn! Es que está en inglés.



¿Por primera vez tendremos árboles a la altura de N64?





¿Ya? Pues entra en el menú de «Telemetría» para contrastar tu opinión con la de la CPU de tu choche, que te ilustrará con un gráfico lineal si tu configuración se corresponde con los tratados de física de Einstein o, si no lo has hecho tan bien, con el diario de Jim Carrey. Y nunca está de más ver las estadísticas de los malos para hacerse a la idea de lo que uno va a encontrarse en el asfalto...

Regula tú mismo el recorrido analógico si no te gusta cómo responde el stick durante la carrera.

¿Has terminado? ¿Todo está como a ti te gusta? Pon tu bólido a prueba en el circuito de... Argentina está bien. ¿Qué tal? ¡Oh,no! ¿Tienes idea de cuánto cuesta un Ferrari como el que te has cargado?



La pantalla partida para dos jugadores tiene buena pinta. Puedes partirla vertical u horizontalmente.





Mónaco. Sobresaliente.



Bonita presentación de los circuitos, ¿eh?

HUNT - imf beta attack point

¿Puedes olerlo? Mission: Impossible está ya en las tiendas de videojuegos de tu barrio... Si todavía te quedan dudas, acompáñanos al mar Báltico y, de paso, sabotea con nosotros un submarino nuclear ruso.

MISSION:

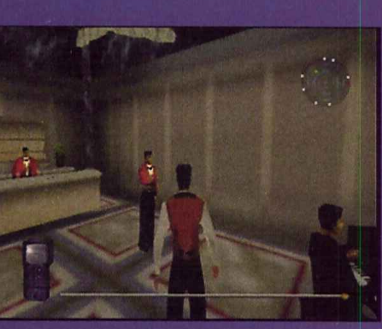
BUENO, NO ES IMPOSIBLE PERO...



◁ La necesidad de contactar con personajes infiltrados durante la partida confiere a Mission: Impossible una dimensión hasta ahora nunca vista en un videojuego. Ya no sólo por el hecho de necesitar contactar con ellos, sino también porque no podrás hacerlo cuando haya alguien cerca: es posible que incluso estés hablando con uno de tus compañeros y no lo sepas porque está con otra persona que le impide revelar su verdadera identidad. En el caso del camarero, por ejemplo, los guardias sospecharán de vosotros si entras detrás de la barra para hablar con él. Tienes que simular que eres un invitado más.

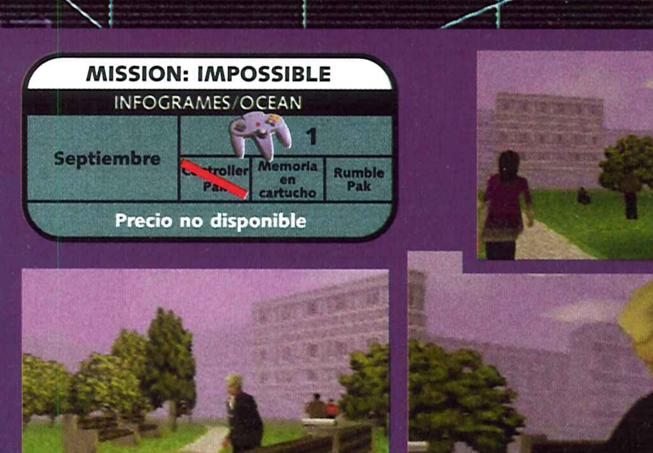


△ En esta sala hay algunos secretos. Tendrás que «inspirarle sueño» a este señor para buscarlos con tranquilidad. Inspíraselo en la nuca.



El comunicador te permite recibir e-mails de tu jefe para estar informado sobre los progresos de la misión. También te indica en qué puertas puedes entrar, con qué personas puedes hablar, etc. ▷

MISSION: IMPOSSIBLE			
INFOGRAMES/OCEAN			
Septiembre	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			



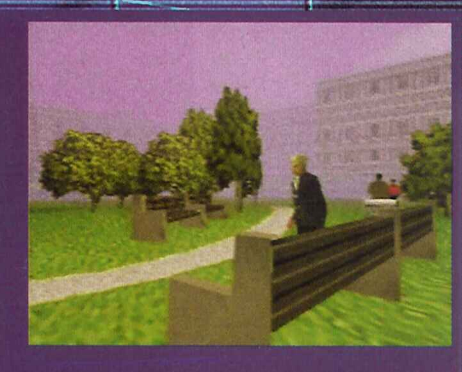
Un contacto de las MIF ha dejado un magnetófono en uno de los bancos de Central Park. Tu jefe, simulando que pasea por allí, se sienta junto a él y escucha la grabación; lo deja de nuevo en el banco y se marcha como si nada. ¿Y qué hace el magnetófono? ¡Se autodestruye! Una secuencia alucinante.

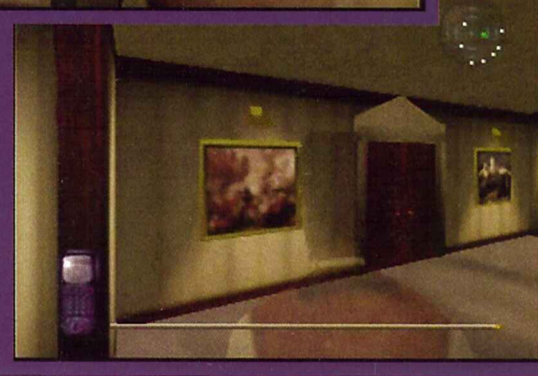
SI MUY DIFICIL



Dos invitados comentan el parecido del Embajador con su abuelo, el señor del cuadro. Otro detalle genial.

Mira hasta qué punto Ocean ha mimado los detalles de los escenarios: ¡ni un sólo cuadro está repetido!





En el mismo cartucho del juego se podrán guardar cuatro partidas distintas, como en GoldenEye. Los niveles de dificultad son dos: «Possible» e «Impossible». Muy original.



ENTRA EN CALOR



En el número 8 de Magazine 64 te enseñamos las utilidades que pueden llegar a encontrarse a un buen disfraz. No nos vestimos de «abuela de la fabada», como hacemos todos los viernes por la tarde en la Redacción, pero sí de Ayudante del Embajador. Lo más divertido fue la paliza que le dimos al verdadero Ayudante para robarle la ropa...

Esta vez nos hemos puesto serios: hay que sabotear un submarino nuclear, y con esas cosas no se juega... Ya, es verdad: la única forma de llevar a cabo la misión es jugando con la N64... Bueno, pues juguemos, pero poniendo cara de tipos duros...

Tus simpáticos compañeros de las MIF (Mission Impossible Forces) te han llevado en lancha hasta la zona exterior de una base enemiga. Estás sólo. A un lado, un río de agua helada y una lancha que se aleja hasta perderse en la niebla. A estas horas, en las MIF deben estar haciendo apuestas sobre cuántos minutos durarás vivo. Al otro, la valla de seguridad de la base secreta y unos cuantos montículos por los que puedes subir para sortearla. Está claro lo que tienes que hacer, ¿no? Bien, pues hazlo.





Una vez dentro, la cosa se complica: la zona está repleta de soldados armados con ametralladoras, vehículos militares, casetas, hangares... Por suerte, tu jefe te informará mediante el intercomunicador sobre lo que debes hacer o buscar cada vez que tardes más de lo normal. Menos mal.

Para acceder al área de seguridad en la que se encuentra el submarino que estás buscando tendrás que superar algunas aventuras: engañar a un montón de gente, destruir un panel de control sin que nadie te vea, disfrazarte, encontrar un pase, esconderte en un camión y, lo más importante, no matar a nadie. El silencio reinante de este nivel haría que un simple disparo alertase a todo el personal de la base. Tu jefe abortaría la misión y te dejaría allí solo, con todo un ejército enemigo buscándote... Y te encontrarían. Todos a la vez.

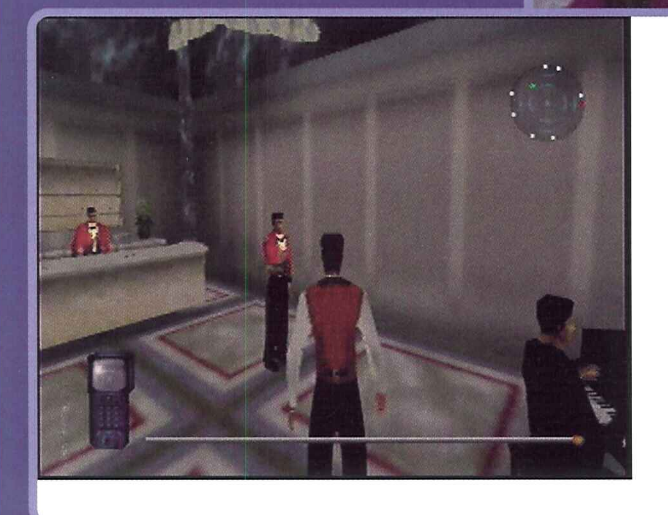


Si lo haces todo muy, muy bien, accederás al siguiente nivel, el área restringida. Aquí tu disfraz no sirve para nada (vas disfrazado de jefe de seguridad del área anterior, y ese señor no tiene acceso a esta zona). Lo mejor que puedes hacer es quitártelo y volver a ser Ethan, el guaperas de la historia. Empuña tu pistola sin miedo a ser descubierto. Este escenario es tan extenso que los guardias están por lo general muy distanciados entre sí, y resulta difícil que más de un malo oiga





tus disparos o los gritos agónicos de nadie (además, continuamente pasan camiones, y hacen bastante ruido). El problema aquí son las balas, claro. Siempre están limitadas. Los malos eliminados a veces dejan cargadores en el suelo, pero lo hacen a veces, no siempre (como en GoldenEye).



Contacta con tu compañero experto en explosivos (Jonh Clutter) para averiguar lo que tienes que hacer. Después de cumplir sus instrucciones, intenta huir. Naturalmente, te ha tocado la parte desagradable de la misión: buscar explosivos plásticos en el escenario para traérselos a él, que se quedará escondido donde está, muy quietecito. Qué simpático. La parte buena es que, si tardas demasiado, el pobre Clutter se congelará a causa de su inmovilidad y la baja temperatura. Y si muere, se abortará la misión, por descontado. Y los amiguetes que tendrían que venir a buscarte no vendrán nunca...

Lo divertido de este nivel es que, en principio, tus objetivos son sólo dos: encontrar los explosivos para Clutter y escapar. Sin embargo, cuando los encuentras y entregas a tu compañero e intentas escapar en una lancha (de la misma forma que llegaste al nivel anterior), en lugar de ver una secuencia espectacular del dichoso submarino —en el que Clutter tenía que colocar la bomba— saltando por los aires, aparece una motora llena de malos y es tu lancha la que vuela en pedazos. Contigo y tus amiguitos dentro.

¿Qué ha fallado? Lo que ocurre es que los objetivos de la misión son las únicas instrucciones que la MIF te da desde el principio. El cómo y el cuándo lleves a cabo esos objetivos es cosa tuya. Se supone que debes asegurarte de cosas como: a) que los explosivos lleguen a manos de tu compañero antes de que muera congelado y b) que nadie pueda seguirte cuando intentes escapar. ¿Era una motora lo que eliminó tu lancha al final de la partida anterior? Bien, pues ya sabes lo que tienes que buscar antes de escapar la próxima vez que juegues.

Mission: Impossible es fantástico. Complicado, largo, completo, detallado y técnicamente muy innovador. La mecánica de juego tiene algunos puntos en común con *GoldenEye*, pero no cabe duda de que se trata de un juego completamente diferente, único y original. El mes que viene decoraremos tu mirada con el análisis del que se apunta como uno de los mejores juegos del año. Hasta entonces, aguanta la respiración.





¡UNA CARRERA TREPIDANTE SOBRE ALBÓNDIGAS DE COLORES!



Hay ocho personajes entre los que elegir desde el principio. El que da nombre al juego es el más feo...



Por todo el escenario hay flechas rojas que te indican en qué dirección debes avanzar.



Los tramos de color rosa son cintas transportadoras que te llevan a un tramo superior.

Los 100 niveles del juego están repartidos en 10 mundos diferentes. Muy diferentes.



Los fondos son imágenes en 2-D pasadas por anti-aliasing.





Iggy's Reckin' Balls

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM

DISPONIBLE	1-4		
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak

9.990 pesetas

IGGY'S RECKIN'

¡Corre, rueda, bota, dispara!







El tercero. No te sorprendas: ganar una carrera en este juego es poco menos que imposible.

Los gráficos son tan coloridos como variados. Observa estas capturas.



Resulta difícil imaginar cómo pudo nacer una idea como Iggy's Reckin' Balls. ¿En qué contexto espacio-tiempo se le puede ocurrir a un ser humano un juego como éste? Dicen que todas las grandes ideas florecen cuando uno está sentado en... Vamos a dejar el tema, somos gente con clase...

El caso es que *Iggy's Reckin' Balls* es muy, muy original. No tiene nada que ver con todo lo que has visto hasta ahora, y desde luego no es una versión 3-D de *Bust-A-Move* ni nada por el estilo, como podrías haber pensado. Lo que sí es cierto es que comparte una cualidad con el fabuloso puzzle de Acclaim que analizamos en el número 7: la capacidad de mantenerte pegado al televisor durante horas y horas. Noches interminables con el joypad incrustado en tus manos, cejas sudorosas, glúteos prietos... Los síntomas clásicos durante una partida a cualquier juego de puzzles. Aunque éste es de carreras. A su manera.

Vamos a ver: tú eres una bola con ojos, boca y un gancho elástico, y tu misión es ganar carreras. Fácil, ¿verdad? Pues no. Los circuitos son en realidad un amasijo de plataformas por las que debes avanzar a fuerza de gancho, saltos y reflejos. Además, siempre compites contra tres bolas malas: tres de la CPU, o un amigo y dos de la CPU, etc. Cada adversario puede desplazarse con entera libertad por las plataformas que componen el escenario, de forma que no hay «adelantamientos» (como los del resto de los juegos de carreras de la historia), y no puedes saber con seguridad quién va ganando hasta el final de la carrera.

El caso es que Iggy's Reckin' Balls es muy, muy original. No tiene nada que ver con todo lo que has visto hasta ahora...

La forma de avanzar es simple: subir plataformas. Cada una está compuesta por tramos en los que puedes usar tu gancho para ascender y tramos en los que no. El secreto está en calcular lo más rápido posible cuál es el camino más corto hasta el tramo en el que podrás usar tu herramienta, subir a la siguiente plataforma, volver a calcular el camino más corto... Correr y saltar, vaya. En ocasiones tu brazo elástico no será suficiente para alcanzar algunas plataformas. En ese caso, tendrás que servirte de los «muelles» que encontrarás en determinados puntos del escenario. Puede que el juego sea demasiado rápido y difícil. Si bien el sistema de control es bastante intuitivo, los adversarios de la computadora juegan mucho mejor que tú. Conocen todos los circuitos y todos los trucos sucios, todas las armas (porque hay armas, como misiles rastreadores) y todas las trampas. Pueden empujarte, golpearte, robarte ítems... Y luego están los peligros de cada nivel: minas, barriles que aparecen de repente, trampas que te devuelven al principio del circuito, ventiladores gigantes que frenan tu avance, cintas transportadoras... Hay ocho personajes diferentes para elegir desde el principio (incluyendo al propio Iggy) y algunos más secretos. No obstante, lo que destaca de *Iggy's Reckin' Balls* son sus 100 circuitos (en 10 entornos diferentes) y los 5 modos de juego que pone a tu disposición: Race Battle (el modo arcade clásico), Versus (multijugador), Mix-up (un modo de campeonato en el que tú eliges los circuitos), y Time Trial (el de siempre).

Lo curioso es que, después de horas y horas jugando en la Redacción, no hemos sido capaces de encasillar en un género a este juego: ¿plataformas? ¿carreras? ¿puzzles? ¿simulador de albóndigas? La mecánica de juego es similar a la de los antiguos *Batman* de SNES y Game Boy: avanzar colgándose y descolgándose por escenarios de plataformas. Sí, los gráficos de *Reckin' Balls* son poligonales y en 3-D..., pero la acción no. Sólo puedes avanzar hacia la derecha, hacia la izquierda, hacia arriba o hacia abajo. La tridimensionalidad de los gráficos es algo que sólo concierne a la cámara. El juego funciona en 2-D. Aunque... ¿quién ha dicho que deban ser en 3-D los *albóndig 'em up*?



PRIMERA *PREVIEW* DEL FABULOSO JUEGO DE HORROR EN 3-D DE KONAMI



Carrie Eastfield, una médium de doce años que toca el violín, entre otras cosas. ▷

▽ Belmont tiene una apariencia sobrecogedora. Esa indumentaria estilo tecno, ese corte de pelo neopunk...



△ En Castlevania día y noche se alternan a la perfección.



Sólo pudimos ver los decorados principales, sin muchos detalles, pero el látigo de Belmont ya nos ha seducido. ▽



△ Manos grandes, colmillos largos, ojos blancos, no se refleja... ¡Hora de largarse!

CASTLEV

Noche de miedo

Castlevania 64	
KONAMI	
Invierno 98	1
Precio no disponible	

Entras a una oscura habitación de un castillo. La única iluminación proviene de una vela que se consume solitaria a tu izquierda. En los muros de piedra puedes ver pinturas y, más allá, una escalera de caracol. No ves su final, todo está negro. De repente, encima de ti, algo se mueve...

Tu creías que *Resident Evil* era para morirse de miedo, ¿no? Bueno, no andabas muy desencaminado. Si contabilizamos el miedo con zombis a cuatro patas y posibilidades de morir de un ataque al corazón, no está mal; el juego de Capcom cumple su cometido de sobras. Sin embargo, ten en cuenta lo siguiente: en *Castlevania 64* no hay sangre, violencia o toneladas de muertos vivientes, como en *Resident Evil*, pero sí que tiene algo en común con él... ¡Las terroríficas sorpresas! Por lo tanto, aunque nos decepcionásemos todos al saber que Capcom no iba a adaptar su *Resident Evil* a los 64 bits, no todo está perdido, aquí llega *Castlevania 64* para reconfortarnos (o, mejor dicho, aterrorizarnos). Igual de bueno y con las mismas dosis de sobresaltos.



△ En esta secuencia, la protagonista es la mismísima Parca. Empieza con un primer plano y se va alejando...

Una confesión: jugando con esta aún poco avanzada versión de *Castlevania*, hemos tenido la sensación de que era una peli de miedo interactiva. Los niveles no estaban engarzados, las partidas se colgaban más que cualquiera de las versiones de Windows, no había



△ La sala de máquinas. A través de ese agujero del suelo puedes ver la sala de baile. ¡Para bailar estás tú en Castlevania!

▽ La oscuridad del castillo es un aliciente para un cazavampiros. Uuuh, aaaah.



◁ Belmont desafiando a la cámara.

Observa la cámara alejándose mientras Belmont entra en el castillo (o sea, imagínatelo). ▽



◁ Belmont. Su aliento huele a ajo. Todas las precauciones son pocas cuando se trata de Drácula.

Íntimo y personal. Un encuentro bajo las estrellas con la muerte. La cita soñada por todos. ▽



ANIA 64



△ Esta es la secuencia de los lagartos y el estanque. Espantosamente brillante.

puzzles ni enemigos..., pero lo que pudimos ver nos dejó bien claro que el juego ha pasado de las 2-D a las 3-D sin ningún problema. Las texturas de los gráficos eran exuberantes; el diseño de los niveles, muy interesante (uno de ellos, situado en el desierto, incluía una tormenta de arena y varias escenas al más puro estilo *Mad Max*) y había algunas secuencias animadas en tiempo real que prometían muchísimo. Además, los detalles de los personajes principales son brillantes.

¿Y qué vimos? Oooh, vimos la mayor parte de los diseños preliminares de los niveles, incluyendo los interiores y exteriores del castillo de Drácula. Por lo visto, este castillo será la localización principal del juego, aunque habrá otras. La morada de Drácula es de estilo gótico (esto no fue una sorpresa). Piedra, escaleras, chimeneas, pinturas, largos pasillos, tétricos rincones... Es decir, el lugar perfecto para pasar una noche de tormenta en soledad. También puedes pasear por los pasillos exteriores y asomarte para ver la entrada. Ah, también hay una sala mecánica con ruedas dentadas, pistones y mucho vapor. Un sitio ideal para pasar unos días de relax con tu pichoncito. Fuera del castillo, puedes vagar por los campos circundantes. En ellos encontrarás un laberinto, abetos y a Carrie Eastfield tocando su flauta (más tarde podrás encarnarte en este personaje). También tienes la ocasión de convertirte en el especialista en vampiros Schneider Belmont, el hombre lobo Cornell Reinhart, etc. Cuando te diriges hacia el castillo, la cámara se mueve, adelante, atrás, mientras el puente levadizo desciende. Más allá, la oscuridad te reclama. Y no podrás resistirte a ella. Uuuuuh.

Las secuencias de vídeo en tiempo real fue lo que más nos impresionó. En una de ellas un zombi aparece de repente a la espalda de Belmont mientras éste intenta andar con el mayor sigilo posible por un pasillo apenas iluminado. En otra, Belmont se pasea por los alrededores del castillo, cerca de un pequeño estanque artificial, cuando, sin mediar aviso, montones de lagartos gigantes surgen del lago y le rodean. Una de las escenas más destacadas incluye la aparición estelar de Drácula, con su capa ondeando al viento. No te vamos a explicar más para no asustarte. Cuando conozcas a los jefes, sobre todo el último...

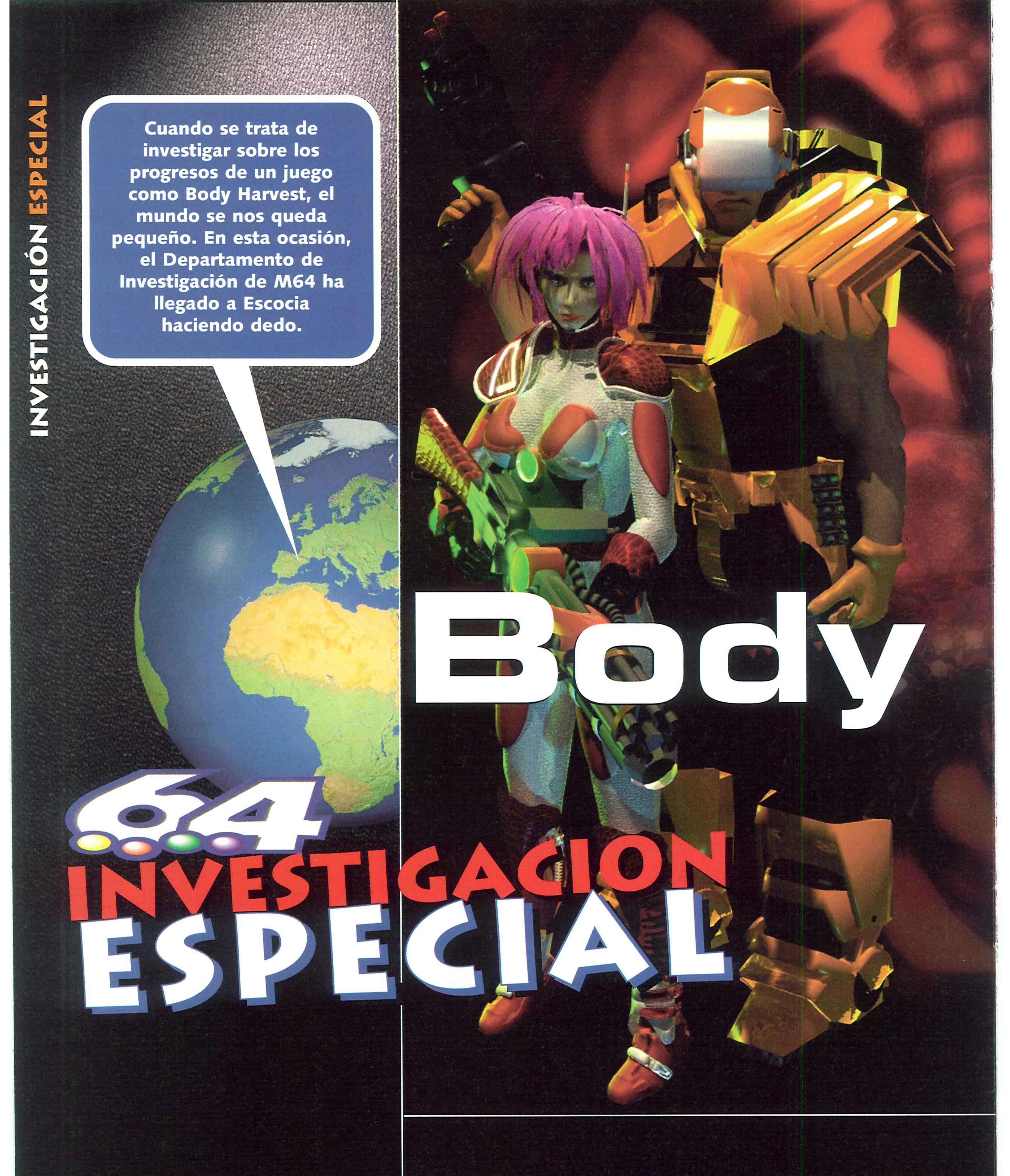
Una de las escenas más destacadas incluye la aparición estelar de Drácula, con su capa ondeando al viento.

Mmm, de todos modos te vas a enterar... Te paras y miras hacia el techo. Está oscuro, pero sabes que algo se mueve. Avanzas un paso. Puedes adivinar pequeños destellos blanquecinos entre las tinieblas. ¿De qué se trata? Se mueve otra vez... ¡Aaaah!, ¡te ataca! Un vampiro, con la camisa llena de sangre y los colmillos recién afilados en tu honor. Bienvenido a Castlevania, el país de los sueños...

CONTINUARA...



En un par de meses tendremos más imágenes terroríficas de *Castelvania*.


Cuando se trata de investigar sobre los progresos de un juego como Body Harvest, el mundo se nos queda pequeño. En esta ocasión, el Departamento de Investigación de M64 ha llegado a Escocia haciendo dedo.
64
INVESTIGACION
ESPECIAL
Body


Éste es el taxi de tus sueños. Con él podrás atropellar a unos cuantos peatones.

Una especie de aliens voladores te atacarán todo el rato.

No tienes otro remedio que derrotar a este megainsecto con cara de pocos amigos.

FURIA EN LA CARRETERA
Tan pronto te acostumbres a proteger a estos tontorrones e indefensos humanos, podrás sublimar frustraciones del modo recomendado por los cualificados especialistas de *GoldenEye*, es decir, mediante unos tiros a bocajarro con alguna de tus peores armas. Se retorcerán de dolor, pero no responderán a tu agresión. Otro buen método de aniquilación es el coche (además el sonido es de lo más gratificante). No necesitas estar conduciendo en ese preciso instante, bastará con que dejes el camión o tanque o lo que sea en lo alto de una cuesta y lo veas descender inexorablemente hacia el pueblecito que haya debajo. Demolerás casas y verás un montón de cadáveres sangrientos. Siempre que no mates a más de veinticinco personas en cada nivel, tu conciencia estará tranquila.



Body Harvest	
GREMLIN/DMA	
No disponible	1
Precio no disponible	

¡TOMA PLOMO, ESCORIA ALIENIGENA!

Harvest

¿Te acuerdas aún de *Body Harvest*? Hace un par de años era un *shoot ´em up* que estaban desarrollando los fantásticos diseñadores de DMA Design y tenía que estar listo para el verano de 1997. Después mutó a un RPG tipo película de serie B bajo la supervisión de Nintendo Japón. ¿Y las últimas noticias? En la E3 de Atlanta de este año. Se ha convertido en una especie de arcade-puzzle-juego de tiros y lo lanzan desde Gremlin (en teoría, dentro de nada). Es decir, que estamos ante el título para N64 que ha tenido la vida más azarosa y esquizofrénica. ¿Creías que podríamos resistir hasta su salida para ver cómo es? Claro que no. Hemos estado en la sede de DMA, en Dundee, Escocia, para traerte noticias frescas del que promete ser uno de los juegos más impresionantes del año.

El resultado final de *Body Harvest* se parece más a la idea original de DMA æun *shoot ´em up* de lo más espectacularæ que al RPG que alentaba Nintendo. Sigue conteniendo un montón de elementos de aventura a la vieja usanza, pero el factor de acción arcade ha cobrado mucha más importancia. Ahora hay sangre a raudales y mucho gore. Hay también toneladas de cosas a las que disparar, y la política que suele dar mejor resultado æsobre todo en los niveles finalesæ es la de «sálvese quien pueda», es decir, ponerse a cubierto a la primera de cambio. Sin embargo, lo que más nos sorprendió de *Body Harvest* fue su tamaño. Los cuatro niveles principales son tan grandes que la única manera eficiente de moverte por ellos es mediante un waypoint, como en un simulador aéreo de PC. Es decir, que aparece una flecha en la pantalla que te sigue e indica tu posición. Es muy fácil de usar. Avanzar por áreas tan extensas a pie te llevaría horas, por lo tanto durante el trayecto vas encontrando montones de vehículos que están deseando que los robes para irse contigo a ver mundo. Algunas veces tendrás que resolver un puzzle o hablar con las gentes del lugar para conseguir las llaves del coche, pero en muchas otras ocasiones sólo tendrás que subirte a él y arrancar sin más, como en *Blast Corps*. Cada nivel está dividido en cinco partes más pequeñas, separadas por los campos de fuerza translúcidos que crea un generador. Cuando hayas superado cada uno de estos mininiveles, podrás abrir una brecha en el campo de fuerza y viajar a la siguiente sección, en la que los aliens son más rápidos y más numerosos. Tu objetivo final es destruir el generador que hay en el centro del nivel y vencer a la reina alienígena. Y no creas que es fácil: hasta a los más bregados les cuesta horas llegar tan lejos. Sólo puedes guardar tu partida si has completado uno de los mininiveles y podemos asegurarte que te costará sangre, sudor y lágrimas conseguirlo cada vez. Sobre todo en los niveles finales.

El factor de acción arcade ha cobrado mucha importancia. Hay sangre a raudales y mucho gore.

La extremada violencia tipo cómic y la acción ininterrumpida de *Body Harvest* tienen un perfecto aliado: su música interactiva, una de las mejores que hemos escuchado en mucho tiempo. El conjunto ofrece una sensación muy real de película de serie B de los años 50, sobre todo en los niveles situados en Estados Unidos. Hay reminiscencias del clásico de Amiga It Came From The Desert, aunque *Body Harvest* es mucho más emocionante y espectacular. Contiene, además, el más grande de los mundos nunca desarrollados para un cartucho. Estamos seguros que será un éxito comercial para DMA y Gremlin. No hace falta decir que te ofreceremos un análisis a fondo en cuanto nos llegue la versión final.



LOS ESCENARIOS DE LA GUERRA

Tu lucha contra los alienígenas incluye la exploración de cinco enormes mundos con cinco subzonas distintas en cada uno de ellos. Allí hallarás nuevos vehículos y diabólicas mutaciones alienígenas. Si consigues sobrevivir, estarás preparado para todo en esta vida.

1916 GRECIA

Los niveles iniciales, situados en Grecia, sirven como introducción a la fantástica experiencia que es Body Harvest. Al cabo de un par de segundos de aterrizar en el país heleno, te enfrentarás al primer escuadrón alien. No te supondrá un gran problema y tendrás que ser muy inepto para permitir que se coman a los seis humanos necesarios para que surja un nuevo mutante. Sin embargo, como todos los niveles de Body Harvest, el escenario griego es vastísimo y antes de completarlo te habrás perdido varias veces. Por ello, seguir el rastro a tus enemigos será lo que más te complique la misión.



Este camión de bomberos lo hallamos en Trumptonas, legendaria ciudad de la Grecia clásica.



Así nos gusta. El trabajo bien hecho y cuanto antes mejor. ¿Un viejo pueblo griego? Demolido. El año que viene pensábamos volver de vacaciones, ahora ya no podremos...

Puedes utilizar tu vehículo para atropellar a los mequetrefes que conforman la Unidad de Captura de Humanos.

MUNDO DEL MOTOR

Un helicóptero militar. Muy útil para evacuar a la gente.

Hay más medios de locomoción en Body Harvest que en ningún otro juego de Nintendo: más o menos 130 vehículos dispersos por los distintos niveles del juego. Algunos de ellos están a tu disposición desde el primer momento, otros tienes que buscarlos o ganártelos resolviendo puzzles. Cada vehículo está adaptado al escenario al que pertenece. En Grecia, por ejemplo hay viejos camiones y tanques de la Primera Guerra Mundial y en Siberia montones de moderno armamento pesado. Nuestros favoritos son la moto del nivel griego, el jeep de Java, el monster truck americano y el extraño tanque acuático de Siberia.



Estos helicópteros, más pequeños, se desplazan a toda pastilla por las angostas calles del nivel de Estados Unidos.



Los medios de transporte acuáticos son también muy importantes.

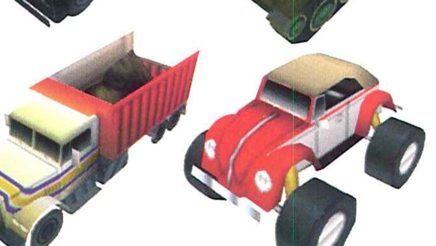
Las torretas tienen un ángulo de tiro de 360º.

1941 JAVA

Tu siguiente misión te conducirá a la volcánica isla de Java, inmersa en la Segunda Guerra Mundial, y te ofrecerá la oportunidad de conducir más vehículos último modelo. El tiempo que te va a hacer es fatal: una tormenta tropical. Tendrás que resolver algunos puzzles complicadísimos. Uno de los mejores te obliga a salvar a los habitantes de un pueblo situado al pie de un volcán en erupción. Si te lo montas para persuadirles de que te sigan, sólo necesitarás encontrar un barco lo suficientemente grande para transportarlos a todos. Por cierto, el mar está hirviendo y vas contrarreloj. De los nervios, vamos.



La flecha roja le la esquina superior izquierda te sirve de guía.



¡Fantástico! El avioncito parece sacado de El paciente inglés.



1966 E.E.U.U.

La invasión alienígena ha llegado a un pueblo típico del medio oeste americano. Y estamos en el punto álgido de la Guerra Fría... Sólo la ciudad es más grande que muchos niveles enteros de otros juegos, pero en Body Harvest se ve empequeñecida por los desiertos infectados de aliens que la rodean. El nivel Estados Unidos 1966 enfatiza la parte shoot ´em up del juego y te enfrenta a bicharracos enormes y malísimos. Puede llegar a ser frenético, pero siempre tienes la opción de esconderte en las alcantarillas, so cobarde. ¿Quién sabe? A lo mejor hay algo interesante por ahí abajo...



Volar a cielo abierto es buscarse problemas. Los alienígenas acudirán de inmediato para entretenerte.

Estos coches son una tentación, pero ¿dónde está nuestra Harley?

ROBO A LA LUZ DEL DIA

Un perfecto acompañamiento para todos tus disparos, los kilómetros que recorres, los aviones que pilotas, los mares que surcas... son los puzzles, que te ayudan a mantener lubricada la materia gris de tu cabeza. No sólo de unas manos hipermusculosas vive le hombre... Algunos de ellos son muy sencillos; por ejemplo, tendrás encontrar algún cartucho de dinamita para volar una roca o darle a un interruptor para activar una máquina. Sin embargo, otros requieren más paciencia, atención y tiempo. En cualquier caso, siempre acabas teniendo que entrar en edificios y hablar con sus moradores. Cuando estás en la casa de alguien ni te pueden matar ni puedes usar tus armas. Lo que sí puedes hacer es desvalijar la vivienda en el más puro estilo RPG, haciéndote con todos los ítems que consideres útiles. Venga, busca en la cesta de la ropa sucia, no te cortes. Nadie intentará pararte.







La reina asesina

Cuando consigas llegar al centro del nivel y destruir el generador, entrarás en tu Tanque Alpha, el paisaje se allanará y te enfrentarás a una de las mayores atracciones de Body Harvest: la reina de los aliens. Cada uno de los aterradores jefes que llenan la pantalla es más grande y está mejor armado que el anterior. Necesitarás reaccionar muy rápido para esquivar sus disparos mientras intentas hallar su punto débil.



Esto es un procesador de aliens. Es decir, la madre del cordero, la semilla del diablo, etc.



¡Qué texturas tan maravillosas!



Encuentra su talón de aquiles y descarga un par de cargadores sobre él.



ARGUMENTO
Eres Alan Drake, un extraordinario aniquilador de aliens, y tu misión consiste en liberar a la Tierra de la amenaza que constituyen los insectos que la han invadido en algunos momentos claves de la historia. Empiezas en 1916 y desde ahí has de trasladarte a otros momentos estelares de nuestra tránsito por los siglos. En cada una de estas fechas tendrás que destruir a la reina de los alienígenas. ¿Que quiénes son, cómo llegaron aquí y qué quieren? Bueno, basta con que veas las secuencias del principio para enterarte un poco y el corto final para comprenderlo todo…



1991 SIBERIA

El nivel de Siberia está claramente inspirado en «Expedientes X» y compañía. En los blancos desiertos árticos algo raro pasa que hace que sus habitantes muten en zombis verdes. Tienes que poner cara seria, como si fueses Mulder o Scully, pare descubrir qué está pasando. Aunque los zombis te parezcan repugnantes, has de tratar de mantenerlos a salvo de los aliens; al fin y al cabo son seres humanos. Por suerte, no es fácil que los mates por accidente, pues se recuperan fácilmente de cualquier agresión. La excepción a la regla es la máquina cosechadora, que los convierte en un asqueroso puré verde.

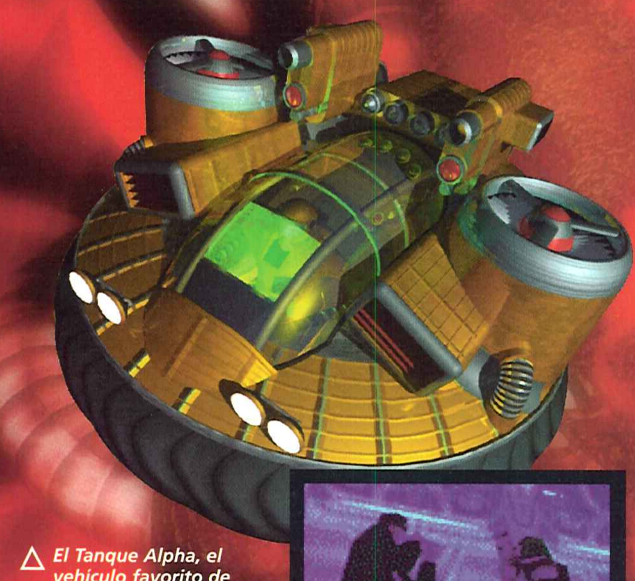


Algún despistado se ha dejado las llaves en el tren. Un poco de caos nunca va mal.

Mejor nos buscamos un vehículo antes de acercarnos a este tipejo.

2016 COMET

El último nivel te lleva a la base de los alienígenas. No hay gente a la que rescatar ni puzzles para resolver, sólo disparos y más disparos. Como en los otros niveles, tu objetivo final está en el centro del mapa, pero esta vez sólo dispondrás de un vehículo para llegar allí æun aerodeslizador armado hasta los topes que se llama Tanque Alpha. Por consiguiente, tendrás que cuidarlo tanto como a ti mismo. A pie no durarías ni cinco minutos.



El Tanque Alpha, el vehículo favorito de DMA.



El último nivel es un interminable festival de tiros y explosiones.

¿Qué hora es, Sr. Lobo?

Scout

Los Scouts vagan por el paisaje buscando ordenadamente por pueblos y ciudades algún signo de vida humana. Uno a uno no son especialmente poderosos, pero si los matas son rápidamente reemplazados.



Espera a que el Scout esté bien situado para poder disparar con acierto.

Basher

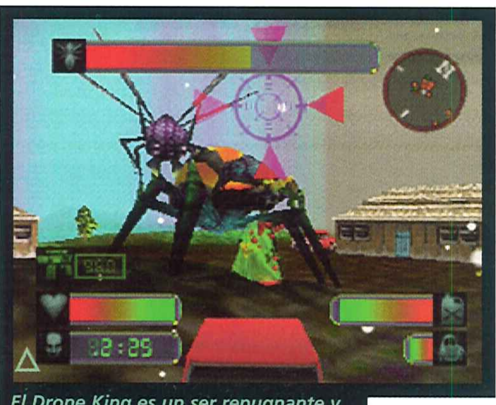
Los basher son seres asquerosos, feos y sucios que están a las órdenes de los Scouts. Cuando un Scout encuentra y ocupa un edificio, los Bashers van, desalojan a sus aterrorizados habitantes y lo demuelen.



Son unos tipos muy eficientes estos Bashers.

Drone King

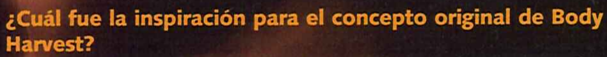
El Drone King es el cerebro de la operación. Se sirve de las Unidades de Captura de Humanos para conseguir sus objetivos y tiene un apetito voraz de carne humana. Si destruyes a Drone King se acaba la oleada de destrucción.



El Drone King es un ser repugnante y abyecto, pero una maravilla de la técnica. Los artistas de DMA se han lucido bien aquí.

El objetivo de los aliens es sencillo: matar (o recolectar) el máximo número posible de humanos. Si mueren veinticinco personas en un nivel, sea a manos de los aliens o por un accidente con un camión, has fracasado y se acaba el juego. Las mayores amenazas para la población son las unidades aniquiladoras que hacen redadas de modo regular. Éstas consisten en el despliegue de tres distintos tipos de brigadas alien para la caza y captura de apetitosos humanos. Si consiguen devorar a seis, un mutante –extremadamente peligroso– baja y te fastidia un rato hasta que logra (o no) que tu destino se una al de los pobres humanos deglutidos. Ya te hemos avisado. Cuida de tus congéneres o correrás su misma suerte.

Somos todo oídos



Hemos entrevistado al equipo desarrollador de Body Harvest. Nos regalaron un poco de su precioso tiempo para explicarnos su visión sobre un juego que nos ha tenido en vilo desde hace más de un año.

La máquina del tiempo que te lleva de un nivel a otro. Parece una impresora.

¿Cuál fue la inspiración para el concepto original de Body Harvest?
Algo de suerte y acaloradas discusiones. Claro que las pizzas en la madrugada también nos echaron una mano.



¿Cuánto ha cambiado el juego desde la primera vez que oímos hablar de él, hace varias eras geológicas ya?
Bastante. Por lo menos un 150%; es decir, que lo hemos rehecho una vez y media. La versión original incluía aliens, pistolas, enanitos y mutilaciones. Ahora tiene lo mismo pero en cantidades diez veces más mayores. Además, ahora es visualmente mucho más atractivo y puedes entrar a casas a hablar con la gente, resolver puzzles, etc. Es, en suma, millones de veces mejor.

¿Cómo os lo montasteis para incluir los elementos de RPG y de aventura?
Nos sentamos y empezamos a pensar en cosas divertidas que se pudieran incorporar. Hicimos una lista que luego revisamos y pulimos. Descartamos el 95% de las cosas. Ordenamos un poco lo que restaba y ¡ya está! El resultado es un juego de acción con elementos RPG y aventuras.



Los aliens se reúnen para pasar una noche de juerga en los Estados Unidos de 1966.

¿Cuál es vuestra parte favorita del juego?
Cuando los monstruos recolectores se comen a la gente: hay sangre y vísceras en cantidades industriales. Si matas a uno de los recolectores cuando tiene la tripa llena y explota, puedes ver lo que queda de los cadáveres volando por ahí. Una preciosidad, una monada. ¡Es tan tierno!

¿Y de los vehículos, con cuál os quedaríais?
Con el Tanque Alpha, porque es lo máximo en armas. También nos encantan los Hueys, porque te exigen usar dos pads para conducirlos.



¿Y cómo es de grande el cartucho?
El cartucho de 96Mb está lleno hasta los topes y la N64 se emplea en casi toda su potencia algunas veces. Hemos conseguido algunos efectos muy chulos y el sonido es fabuloso, pero ¡podríamos haberle sacado más jugo a la máquina ahora que sabemos cómo funciona a la perfección!



Adam Drake se encuentra con misterioso hombre de negro.

Este cachivache te destruirá sin compasión.

¿Formar parte del dream team de Nintendo os ayudó?
Bien, al principio trabajábamos en un juego para una máquina que aún no existía. Fue difícil. Al final fuimos a California para aprender todas las especificaciones de la N64 y hablar con los chicos que desarrollaron los chips.

¿Habéis tenido algún problema de censura con Nintendo?
No. *Body Harvest* es una especie de película de terror de serie B. Hay poca gente en el juego que tenga aspecto humano, a no ser que consideréis humano a alguien con la cabeza cuadrada. Les preocupaban un poco las escenas en las que se devoraba a humanos, pero al final se rieron un montón con ellas.

¿Qué os gustaría haber añadido al juego y no habéis podido?
Niveles extra, quizás Hawaii, la Antártida, algún nivel subacuático ubicado en Japón... Nos desquitaremos en la continuación.



CONTINUARA...

No falta mucho para la review de Body Harvest. Mientras tanto, aprovisiónate de píldoras sublinguales para el infarto.



Este mes, el juego que puede cambiar la suerte de la N64 en Japón. Ah, y Nintendo cambia a su madre...

¡A por todas!

OGRE BATTLE 3

QUEST	128M	1	FECHA NO DISPONIBLE



Los combates son una extraña mezcolanza de sistemas de los juegos anteriores.

Un mapa en tiempo real. No tan distinto del que había en el primer Ogre Battle...

F*ight it out!*» («¡a por todas!»), el familiar grito del clásico RPG de estrategia para SNES, parece más que apropiado para celebrar la presentación en sociedad del sexto episodio de la serie *Ogre Battle*. La versión N64 se llama *Ogre Battle 3* y es la continuación del quinto episodio, *Legend of Ogre Battle*. Si eres un purista querrás saber que la secuela del primer juego, *Tactics Ogre*, era el séptimo episodio. Un poco confuso, ya lo sabemos. En realidad es como la saga de La guerra de las galaxias. Estamos ante un juego con múltiples escenarios y múltiples finales. De este modo, se aseguran su durabilidad. *OG3* continúa con la historia de *Ogre Battle*, más que con las de *Tactics*, aunque mezcla y acopla elementos de los dos juegos. Quest ha decidido prescindir de las batallas basadas en turnos y encantamientos y ha optado por subirse al vagón de las luchas a tiempo real. Esta vez, pues, se permite el control simultáneo de varias unidades de combate a la vez. También se han reformado los elementos tácticos. Y además, hay más de 100 personajes a tu disposición. Para ayudarte en el juego, se ha incluido un mapa de navegación en tiempo real con terreno ondulante y una cámara que se opera manualmente. También hay varios iconos de los personajes que te ayudarán a identificarlos rápidamente en el fragor de la batalla. En el argumento de *OG3* no encontramos nada sorprendente: toma de decisiones rápidas e importantes, giros drásticos en la acción y en la vida de tus personajes dependiendo de tales decisiones... Todo para tener un final abierto y que será distinto según la dirección que le hayas imprimido tú. ¿Para cuándo su lanzamiento? Nos tememos que habrá que esperar al año que viene. ¡Qué dura es la vida del rolero!



«¿Es que hablo en chino o qué?»

Earthbound – cartbound!

MOTHER 3/EARTHBOUND 64

NINTENDO/APE	256M	1	FECHA NO DISPONIBLE

Si hay algo no podemos decir es que este desenlace nos ha pillado desprevenidos: sabiendo que la 64DD pasa momentos difíciles y que la situación del software (sobre todo en Japón) necesita un buen impulso, las noticias de que este extraño RPG de Nintendo aparecerá en cartucho y no en DD no constituyen ninguna sorpresa.

No sabemos el modo en que quedará afectado el juego. En el DD disponían de muchísimo espacio y ahora tendrán que limitarse a los 256 Mbits (32MB, como *Zelda*) del cartucho. Ya se había trabajado mucho pensando en las capacidades del DD y, con la ayuda del reloj interno, se suponía que *Mother 3* iba a poder escapar del patrón clásico de los RPG y ofrecer un juego distinto a cada jugador. Ahora, en su versión cartucho, parece que va a ser un RPG de la vieja escuela. El lado positivo de esta historia es que no tendremos tantos problemas en Europa para conseguir el juego.Los lazos que unían *Mother 3* con el 64DD no se han deshecho del todo. Se está preparando un disco además del cartucho. En teoría servirá para tener aventuras distintas en el mismo entorno, pero en un mundo que se sitúa diez años más tarde. Los detalles que dan los desarrolladores son, como es habitual, bastantes escasos. Y a ti eso no debe preocuparte, porque en cuanto nos llegue un bit de información lo compartiremos contigo.



日本製

Anda r

O, por lo menos, inténtalo

Hay pocas cosas que no me gusten de Japón. Es seguro, limpio, todo funciona y, lo más importante, es la Meca de los videojuegos. Dicho esto, tengo que confesarte que hay un par de cosas que me desquician, que me ponen de los nervios, que desatan al Mr. Hyde que llevo dentro…

Una de ellas es que Nuestro Señor (o el suyo, para el caso es lo mismo) no ha llevado a los japoneses por el camino del buen andar. No saben. Puedo pasar que andes raro, te tuerzas, te caigas si tienes dos meses de edad. Sin embargo, todos los japoneses andan a tontas y a ciegas, dando tumbos. Excepto los ciegos, que tienen unos perros geniales o esos magníficos bastones blancos y son los únicos que no molestan a nadie cuando van por la calle, o en el metro o donde sea. Además, si se tropiezan con algo –un peatón de su misma nacionalidad, a buen seguro– tienen la opción de arrearle un castañazo en la cocorota con su bastón sin que nadie se moleste. Cosa que yo no puedo hacer, desgraciadamente. A los japoneses no les importa nada andar rectos o torcidos o como sea. Prefieren deambular sin prisa por tienduchas, cambiando de sentido cual peonzas sin fuerza. Su especialidad es cruzarse con otros peatones; de hecho es el deporte nacional. Si miras atrás o pides perdón te penalizan con un zillón de puntos. Y tengo que reconocer que se baten varios millones de récords cada día. Echar una mirada atrás puede costarte la vida en este país, es una gran ofensa. Otro castigo bastante plausible es



El metro de Tokio es uno de los más masificados. Ni se te ocurra pasear por él sin una bombona de oxígeno.

Usa R para avanzar plácidamente

escuchar un disco entero de Namie Amuro, que es el equivalente nipón a Los Pecos. Más o menos.

Paseando por las calles de Tokio (utilizo la palabra pasear porque soy muy educado, más bien se trata de salvar obstáculos humanos) a veces tengo ensoñaciones… ¿Y qué sueño? Pues sueño con un mundo mejor en el que yo tendría una gran trompeta



MADE IN JAPAN

Max está muy contento. Y no han sido las vacaciones: está orgulloso de sí mismo. ¡Ha enseñado a toda la población de Tokio a andar civilizadamente! Nuestro corresponsal en Oriente es un solete (naciente).

Mírame a los ojos

Miyamoto pone sus manos sobre la bola de cristal y ve cosas…

Último grito en tecnología. Los juegos se venderán vía satélite. Finalmente, alguien reconoce que el mercado de los videojuegos es internacional. Miyamoto se ha prodigado mucho este mes pasado y ha explicado muchas cosas.

En una entrevista con la revista japonesa de juegos Famitsu, la mente privilegiada de Nintendo, acompañada por Yu Suzuki (de Sega y responsable de *Sega Rally* y *Virtual On*) y Hinorubu Sagauchi (el de la serie *Final Fantasy*), habló del futuro del mundo de los videojuegos. Al final sacaron en limpio algunas buenas ideas. Esperemos que no se quede sólo en ideas.Hablando de la compra de los juegos, Miyamoto dijo esto: «Creo que los canales habituales de distribución van a ser reemplazados por una red. Podrás comprar los juegos en tu propia casa mediante un circuito telefónico. Probablemente se tendrá que pagar una cuota para utilizar este servicio.» Muy interesante.Cuando se le preguntó acerca de los posibles cambios tecnológicos dijo que estos dependerían de la buena vista de los desarrolladores para los inventos, de su capacidad de innovación, que los juegos evolucionarían al paso de estas invenciones. «¿Se plantea Miyamoto una máquina más avanzada que la N64?» «No pienso en otra cosa. No hay nada previsto, pero yo trabajo como si lo hubiera.» ¿Alguien sabe qué significan estas palabras? Pues que Miyamoto siempre piensa en alcanzar el límite de posibilidades de la N64. Alabado seas, Shigeru.Lo más sugerente de todo fue la última afirmación de nuestro hombre: «Creo que los juegos se van a internacionalizar y que los desarrolladores japoneses deberán reconocer que hay un mercado internacional ahí fuera». ¡No me digas! ¿Significará esto que podremos acceder antes a los juegos Nintendo? La esperanza es lo último que se pierde.

ecto





–como las de los estadios de fútbol– con la que castigar a la gente que se para en medio de la calle para hacer cosas tan útiles como hurgar en su nariz. 200 decibelios directos a su oído. Es un buen castigo, ¿no?

Es una fantasía recurrente que no consigo anular. Una obsesión. Creo que voy a proponer a algún equipo desarrollador de la N64 que cree un simulador que se titularía «Andemos todos juntos en buena armonía». Sería el primer simulador caminante del mundo mundial y estaría especialmente dedicado a la gente que no mira por dónde pisa. Ya estoy en contacto con las gentes de Maxis, EA y otros especialistas en simuladores para ver si consigo hacer realidad mi sueño. Cuando termine el juego sortearemos un cartucho con mi dedicatoria.

Los jugadores podrán seleccionar uno de los seis personajes disponibles (cuatro desde el principio y dos ocultos) y deberán decidir que tipo de rutas seguir, por supuesto, todas a pie. Estas rutas serán en 3-D y podrás encontrarte con un camino lleno de ondulaciones que cambia, a medida que avanza el juego, de firme a cenagoso (incluso con placas de hielo en los niveles más complicados). Cada una de las pantallas culmina con el jugador teniendo que guiar a un familiar por una calle absolutamente llena de peatones, por ejemplo en el barrio de Shibuya, en Tokio. Los controles serían parecidos a los de *Nagano Winter Olympics*, de Konami. El botón R sería el principal motor de tus acciones, tu máximo aliado a la hora de triunfar en el juego. Un desafío extra consistiría en activar la opción «soy un perrito bueno, ¡guau!». Por supuesto, en ésta habrías de coordinar tus cuatro patas. Una durísima prueba para demostrar tus habilidades, tu concentración, tu coordinación. Atrévete sólo si estás muy seguro de ti mismo.

El mercado potencial para este juego es enorme: todo Japón. Allí sería algo imprescindible que aseguraría una posición privilegiada de la N64 en su país de origen.

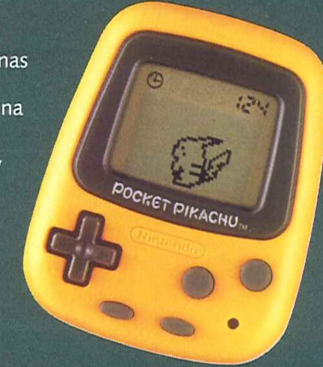


LOS MAS ESPERADOS

Dado que el lanzamiento en Japón de *Zelda* se ha pospuesto a noviembre y que los japoneses aún no se han rendido masivamente a los encantos de la N64, tal vez pienses que los consoleros japoneses no deben de estar muy ansiosos de que llegue EL JUEGO MÁS GRANDE DE LA HISTORIA. Si es así, te equivocas: en el último número de Famitsu, *Zelda*, figura en el quinto puesto en la lista de los juegos más esperados, por encima de títulos emblemáticos como *Metal Gear Solid* o *Virtua Fighter 3*. La importancia de este hecho no debe ser subestimada, sobre todo teniendo en cuenta que programas del estilo de *Metal Gear Solid* han estado meses en lo más alto de las listas de éxitos y que en Japón se han vendido cinco veces más consolas PlayStation que N64. ¿Será un aviso de que la máquina de 64 bits contraatacará con la fuerza de un huracán a partir de noviembre, coincidiendo con el lanzamiento de su asombroso RPG de acción? ¡Pues claro! En la décima posición estaba *Mother 3*, que aparecerá en cartucho antes que en 64DD (menos mal), y en la decimocuarta, *F-Zero X*. ¿Adivinas qué juego ocupaba la segunda plaza? *Pocket Monster Gold/Silver*, nueva entrega para Game Boy del famosísimo criadero virtual de monstruos.



Demasiado tarde



En un audaz y valiente movimiento, las oficinas japonesas de Nintendo publicaron imágenes promocionales de su monísima nueva maquina para Pikachu ocho días después de que ésta apareciese en el mercado. Está bien, ¿eh? Sí, no me he equivocado, después de su lanzamiento. Bravo, Nintendo. Si es que los caminos del marketing son inescrutables. (Todo sea dicho, se vendieron 400.000 unidades la primera semana).

¿Quién es tan bueno con 1080°?

¿Quién es este tipo que aparece en las máximas puntuaciones de las listas de *1080°*? ¿Debemos odiarle o divinizarle? ¿Será el jefe de los programadores? ¿El desarrollador principal? ¿Alguien con acceso al código de los desarrolladores? El portavoz de Nintendo, Hongo-san, dice que son las iniciales de la sección de información y desarrollo. Por supuesto, estas siglas en japonés serían muy raras. Por eso lo han puesto como EAD, que es más fácil y se puede adaptar como «Entretenimiento, Análisis y Desarrollo».



Hongo-san al habla

El mago de las relaciones públicas de Nintendo, Songo-han, ha contestado las preguntas de los lectores de algunas revistas japonesas de videojuegos. Alguien le preguntó por qué el cartucho de *Zelda* iba a ser tan grande (256M), y él dijo que se debía a la presencia de unos impresionantes jefes y a los enormes mapas. El señor Hongo añadió que el juego había crecido tan desmesuradamente debido al aumento de los niveles de acción. Esto hace que el juego sea mucho más complicado. También afirmó que todos lo entenderíamos mejor cuando tuviésemos el juego entre manos, en otoño. De acuerdo, jefe.

Los más vendidos

1. Jikkyou Power Pro Baseball 5
2. Yoshi's Story
3. Bomberman Hero
4. FIFA: RTWC
5. Famista 64
6. Diddy Kong Racing
7. Super Mario 64
8. Mario Kart 64
9. Ganbare Goemon
10. Tamogotchi World

APRENDE JAPONES



Los japoneses son famosos por ser la nación más educada sobre la faz de la Tierra, pero cuando andas por las calles de Tokio, o lo intentas, no tienes por qué ser tan buen chico.

すみません、どけて頂けますか

suminmasen, dokete itadakemasuka [muy educado] = «Por favor, ¿podría apartarse?»

すみません

suminmasen [menos educado] = «Por favor...»

邪魔

jama! [nada educado] = «¡Muévase!»

歩るいているんですか、



aruteirun desu ka, soretomo hinatabokko o shiteirundesuka = «¿Usted está caminando o tomando el sol?»

PRECEDENTES EN 64 Busca en el número 8 nuestra Investigación Especial sobre *Banjo-Kazooie*.

ANTES DE NADA, LAS PRESENTACIONES

¿Te acuerdas de la cara gigante de Mario que aparecía en la pantalla al enchufar el cartucho de *SM64*? Pues *Banjo-Kazooie* comienza con una canción.
La famosa libélula —mascota de la compañía— choca contra el logo de Rare. Después, la cámara desciende hasta un escenario campestre y la libélula se zambulle en un estanque. Aparece Banjo, que se acerca a la pantalla y da unos golpecitos con la mano para que prestemos atención... ¡y empieza a tocar el banjo! Suena el tema principal del juego; y el pájaro aprovecha las pausas del oso para intervenir con su kazoo. Y es que el nombre del pájaro protagonista proviene de un instrumento: una especie de trompetilla que emite un sonido muy característico. La hermana de Banjo, Tooty, se les une con su flauta antes de que Mumbo el Chamán entre en escena y demuestre sus habilidades como multiinstrumentista. Banjo se molesta un poco, ya que Mumbo acapara toda la atención: primero con un saxofón, luego con un xilófono y después con un violín. Como telón de fondo, dos toros juguetean y algunos sapos saltan aquí y allá... La secuencia no llega ni a un minuto de duración, pero por sí sola ya es más divertida que muchos juegos enteros. ¡Primer punto a favor de *Banjo*!







¿No querías una mascota? Pues ahí van dos (y una de ellas es un oso. Ya verás qué cara pone tu madre...).

BANJO-

S*uper Mario 64* ha debido provocar a los desarrolladores de Rareware muchos quebraderos de cabeza. Un juego tan perfecto –muchos aseguran que es el mejor videojuego de la historia– hacía que diseñar otro juego de aventuras en 3-D fuese todo un reto. Un reto casi imposible de superar. Los usuarios de PlayStation todavía esperan la llegada de su plataformas definitivo. Gracias a esto, *SM64* ha sido desde que nació el ejemplo a seguir por todas las compañías de desarrollo que trabajan para la máquina de Sony. Sin embargo, en la N64 la sombra de *Mario* es lo suficientemente alargada como para infundir temor a todas las compañías. Konami, con su genial *Mystical Ninja*, ha sido la que más se ha acercado al empate en la temeraria empresa que supone retar al fontanero italiano. Y lo ha hecho desde la seguridad que confiere la distancia. Al fin y al cabo, *MN* es un cartucho de rol y aventuras, un género distinto al de *Mario*.
Baku Bomberman no puede ser considerado un intento serio de suplantar a *Mario*. Y menos *Chameleon Twist*. Estaba claro que



KAZOOIE

sólo una compañía con mucha experiencia, autoestima, habilidad y, por qué no, arrogancia, se atrevería a medirse cuerpo a cuerpo con el fontanero invencible. ¿Y qué compañía cumple todas esas cualidades? Sólo Rare. Como ya te adelantamos el mes pasado, sólo *Bajo-Kazooie* está cualificado para aspirar a la corona de Mario: DOS protagonistas fabulosos, un montón de movimientos, escenarios de ensueño, monstruos enormes, gráficos soberbios... ¿Mejor que *Mario*, entonces? Tendrás que seguir leyendo...

GO! GO!

Banjo-Kazooie			
NINTENDO/RARE			
Disponible	128M		1
	…troller Pa…	Memoria en cartucho	…mble Pa…
8.990 pesetas			

CÁMARA
Vamos a empezar a pensar que es imposible programar un juego con una buena cámara automática. La de *Mario* era casi perfecta; la de *Mystical Ninja* lo mismo, aunque a veces el ángulo que escogía la CPU de forma automática no era el más conveniente para ejecutar un determinado movimiento; y la cámara de *Bomberman*... Bueno, preferimos no recordar momentos traumáticos.
¿Qué hay de la de *Banjo*? Vaya... Digamos que está entre la de *Mario* y la de *Mystical Ninja*. Con ciertos toques estilo *Bomberman*: funciona como la del primero; a veces lo pasas mal para calcular un salto, como sucedía en el segundo y, con demasiada frecuencia, pierdes de vista a los protagonistas como en el tercero. Eso quiere decir que la cámara funciona en 3-D: selecciona el ángulo de visión de forma automática, como en *SM64* y *MN*. Lo que ocurre es que algunos de estos ángulos automáticos no resultan los más adecuados, ya que no te permiten ver un obstáculo o calcular la distancia a la que está un enemigo. Como en *Mystical*. Pero aquí viene lo peor: en *Mystical*, cuando esto sucedía, cambiabas el ángulo y ya está, mientras que en Banjo... ¡hay algunos ángulos FIJOS que no puedes cambiar de forma manual! Resulta muy molesto morir o errar un salto por un defecto de la cámara. Los que sí funcionan bastante bien son los botones R y C-arriba. R es para situar la cámara automática-mente detrás de Banjo; y C-arriba sirve para ver el escenario en primera persona.

The Lair (La guarida)

Como cualquier bruja que se precie, Gruntilda tiene una guarida que, además de servirle como hogar-dulce-hogar, también es el punto de entrada a los nueve mundos de *B-K*. Y no creas que es un mero escenario de paso: se trata del nivel más grande de todo el juego. Cuenta con secciones acuáticas, algunas áreas que imitan el aspecto de otros niveles, zonas a las que sólo puedes acceder con un aspecto diferente (para lo que necesitarás uno de los hechizos de Mumbo)... Uno de nuestros niveles preferidos, sin duda. No puedes acceder a todas las zonas de esta guarida desde el principio. Para conocer las diferentes partes que la componen tendrás que entrar por las Note Doors —las «Puertas de las Notas»—, para lo que necesitarás recoger una buena cosecha de notas musicales. En este nivel también encontrarás un puzzle. Está incompleto, y debes completarlo con las diez piezas de puzzle que hay escondidas por ahí. A medida que vayas colocando piezas en él, ganarás acceso a otros niveles, y cuando consigas entrar en uno de los niveles cerrados, una puerta se abrirá en algún punto del escenario de la Guarida. El objetivo final, por supuesto, es conseguir las diez piezas de puzzle. La primera de ellas no supondrá ningún problema para Banjo y Kazooie, y con ella ganarán el acceso al primer mundo: Mumbo's Mountain. Las otras nueve piezas no son tan fáciles de encontrar y, por lo normal, sólo aparecen después de que Banjo y Kazooie han activado el «Interruptor de la Bruja» que hay escondido en cada uno de estos nueve mundos.



△ *Necesitarás encontrar por lo menos 50 notas musicales en Mumbo's Mountain para pasar por esta puerta.*



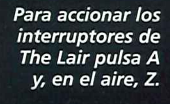
△ *¡Sólo necesitas una pieza de puzzle para entrar en Mumbo's Mountain!*



Para acceder a algunas de las áreas de The Lair necesitarás tener el aspecto de alguno de los animales de la factoría Mumbo. ▷

En algunas áreas de The Lair necesitarás demostrar tus habilidades como nadador. ▽





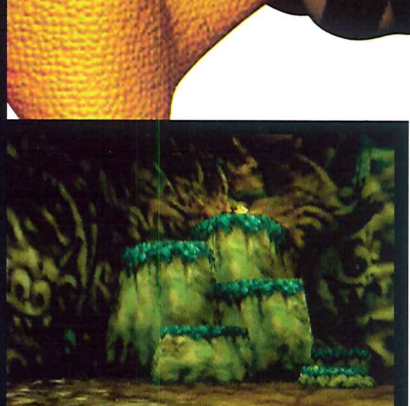
◁ *La entrada a Bubble Gloop Swamp. Cuidado con el agua, no es potable.*

Para accionar los interruptores de The Lair pulsa A y, en el aire, Z. ▷

Hay una pieza de puzzle escondida en esta estatua. ▽







△ *Si subes por ahí encontrarás la primera pieza de puzzle de The Lair.*

MUMBO'S MOUNTAIN

Notas necesarias para la puerta 

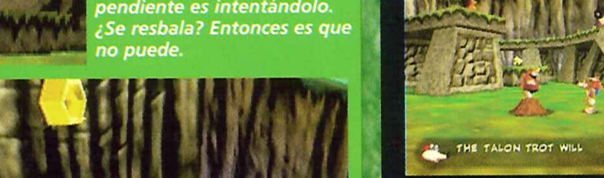
Piezas de puzzle necesarias para entrar 

Si hay una cosa clara en *B-K* es que algunos niveles son más antiguos que otros. No hace falta ser un lince para darse cuenta de que Mumbo's Mountain fue el primer nivel que diseñó Rare. Se nota porque parece algo así como un «experimento»: estaban «probando ideas». El resultado es que gran parte del nivel no es más que un «campo de entrenamiento» que te prepara para las delicias que habrás de saborear a lo largo del juego. Hay un pequeño estanque en el que aprender a nadar y bucear, algunas escarpadas pendientes por las que sólo puede subir Kazooie… Te encontrarás por primera vez con Mumbo, que te hará una pequeña demostración de lo que es capaz de hacer con tu aspecto convirtiéndote en araña. Y claro, siendo una araña, te será fácil entrar en el nido de arañas gigante que hay más abajo, y allí podrás recoger un montón de notas musicales para abrir una de las Note Doors de The Lair… Es más sencillo de lo que parece.









La única manera de saber si Banjo es capaz de subir una pendiente es intentándolo. ¿Se resbala? Entonces es que no puede.

Antes de disparar a la última parte de este tótem, súbete a él y salta para hacerte con un panal de rica miel.



Tendrás que bucear para encontrar las seis notas musicales que hay bajo el agua. Te será más fácil con forma de araña.

Las naranjas son la única fruta

Chimpy el chimpancé tiene hambre. Quiere una naranja. Y si buscas por ahí no encontrarás ninguna. Conga, el gorila malo, tiene un montón, y las usa como proyectiles para atacarte. Lo malo es que, al alcanzar el suelo, se despachurran.Tienes que correr hacia la palmera en la que está encaramado Conga, evitando sus naranjazos, y saltar al tronco del árbol. Si subes hasta arriba, conseguirás hacerte con una de las naranjas del malo. Vuelve a bajar y dásela a Chimpy. Cuando la tenga, la plataforma sobre la que está ascenderá un poco, y así podrás acceder a otra plataforma más alta utilizando el salto Flap Flip (Z+A). Una vez arriba, tendrás que hablar con Bottles y disparar a Conga.



Escala hasta lo más alto del tronco para hacerte con la naranja.



Los movimientos

Hay tres movimientos que necesitarás aprender en Mumbo's Mountain. Y para aprenderlos, necesitarás encontrar al topo Bottles (pulsa B cuando encuentres un montículo en el suelo), que es el profesor de Banjo y Kazooie. El primer «truquillo» que Bottles te enseñará es el Talon Trot de Kazooie, que sirve para hacer que Kazooie lleve a cuestas a Banjo. Para hacerlo, sólo tendrás que pulsar Z y, después, C-izquierda. Tan sólo Kazooie puede subir por las zonas más escarpadas, ¡y además lo hace a toda velocidad! La segunda enseñanza de Bottles será el «lanzamiento de huevos». Kazooie puede usar huevos como proyectiles para matar a los malos: sólo hay que mantener pulsado Z y disparar con C-arriba. Si en lugar de C-arriba utilizas C-abajo, dispararás los huevos hacia atrás. El tercer movimiento es el Beak Buster, que como hemos dicho antes consiste en pulsar B y luego Z. Esto hace que Banjo y Kazooie salten juntos y caigan dando un fuerte golpe contra el suelo. Sirve para activar interruptores, romper objetos, etc.





Aprende los tres movimientos de Mumbo's Mountain. No te vayas sin tenerlos todos, pues son vitales.



La araña escaladora

Cuando activas el Interruptor de la Bruja de Mumbo's Mountain (cerca de donde estaba Chimpy), aparece una pieza de puzzle sobre la entrada del nivel. Si intentas recogerla con la apariencia normal de Banjo y Kazooie estás listo. Ni siquiera Kazooie es capaz de subir por superficies tan escarpadas. Lo que tienes que hacer es visitar a Mumbo para que te convierta en araña. Y ahora sí, ya puedes ir tranquilo en busca de tu nueva piececita. ¿No estás contento?



¿UN OSO -PÁJARO-ARAÑA?

Visita a Mumbo y negocia con él para que te convierta en una pequeña araña. Ya verás que pinta: una araña con mochila y pantalones cortos… La ventaja de ser un arácnido es que resulta muy fácil subir por cualquier superficie: es la única manera de ascender hasta lo más alto del nido de arañas que hay al final del nivel.



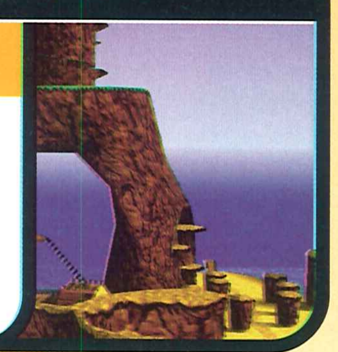
GO! GO!

TREASURE TROVE COVE

Notas necesarias para la puerta 50

Piezas de puzzle necesarias para entrar 3

¿Recuerdas la playa de Koopa Trooper, en *Mario Kart*? Pues añádele música caribeña, un pirata-hipopótamo, unos cuantos cangrejos gigantes, almejas, cofres llenos de tesoros y la posibilidad de volar y… ¡vaya, qué pasada!
Treasure Trove Cove es otro de los niveles que ya habíamos visto en la E3 de Atlanta de 1997. Está ambientado en una isla desierta, y su característica principal es la posibilidad de volar. Lo cierto es que ninguna de las piezas de puzzle de este nivel es demasiado difícil de encontrar, el único problema es el mar: a los tiburones les encantan los osos crudos y los pájaros naranjas. Más te vale salir pitando cuando caigas al agua…



Más movimientos

Aprenderás dos más en este nivel. Si pulsas A mientras Banjo y Kazooie están sobre una plataforma roja voladora, conseguirás que ambos echen a volar. En realidad el que vuela es Kazooie, y ni siquiera vuela, sólo planea. Eso quiere decir que todo el viaje será un continuo descenso. Si necesitas ganar altura, puedes pulsar el botón A, que hará que Kazooie aletee en el aire. Lo malo es que, con cada aleteo de Kazooie, perderás una pluma roja. Y no hay muchas. El segundo movimiento es el súper salto sobre las plataformas verdes que hay por ahí (como la que ves bajo estas letras). Coloca a tus personajes sobre ellas y pulsa A. Kazooie tomará un súper impulso con sus piernas y conseguirá saltar cotas enormes. Mientras más tiempo mantengas apretado A, más lejos llegarán tus amiguetes.







△ *Encuentra el tesoro del capitán Blubber para obtener una pieza de puzzle.*



△ *El Rap de Rat-a-tat es el ataque que debes usar contra de Nipper. Encájale tres golpes y habrás vencido.*

△ *Dentro de la concha de Nipper encontrarás un montón de sorpresas.*

◁ *¡Bravo! La décima pieza de puzzle es tuya. Si tienes 100 notas, ya has acabado con este mundo.*

¡CUIDADO!
En *B-K* hay muchos lugares altos. Y si te caes desde un lugar demasiado elevado, tus personajes sufrirán las consecuencias (Banjo y Kazooie perderán sendos hexágonos de vida). Los daños dependerán de la altura desde la que hayas caído, pero puedes evitar el desastroso accidente pulsando A en el momento apropiado: Kazooie desplegará sus alas durante unos dos segundos, tiempo suficiente para planear a tiempo y amortiguar la caída. No obstante, recuerda hacerlo justo un instante antes de llegar al suelo o de lo contrario… Presta especial cuidado a los lugares muy, muy altos, como el árbol de Click Clock Wood: fallar en un caso así significaría la muerte para los dos inocentes animalitos…

UN AGUJERO EN EL CESTO



▽ *… para que puedas acceder a la habitación de las letras.*

△ *Coloca un par de huevos dentro del señor Leaky para arreglar su agujero y secará la próxima piscina…*

El señor Leaky tiene un agujero. Puede que dicho así te parezca una tontería, pero ten en cuenta que el señor Leaky es un cesto, y para un cesto, la peor enfermedad imaginable es un agujero. Si Banjo introduce un par de huevos, el agujero quedará tapado, y como muestra de gratitud, Leaky drenará la próxima piscina de roca que encuentres. Aparte de destruir la mina que hay dentro, este drenaje permitirá a Banjo entrar a la construcción sumergida que hay en el centro de la piscina. Usando el movimiento Beak Buster en las letras del suelo, las activarás. Si puedes escribir «BANJOKAZOOIE» antes de que el contador de tiempo se acabe, lucharás contra el cangrejo negro que hay encerrado dentro. Si sales victorioso, conseguirás una pieza de puzzle.

CLANKER'S CAVERN

Notas necesarias para la puerta 

Piezas de puzzle necesarias para entrar 

La primera vez que vimos este nivel fue en el Space World de 1997, y es el primero de los niveles alucinantes-de-verdad de *Banjo*. Clanker es un gran pez mecánico, encadenado al fondo de una gran piscina, dentro de un gran tanque metálico. El tamaño de Clanker's Cavern te dejará sin aliento, y más si tenemos en cuenta la cantidad y calidad de detalles geniales. Las texturas mohosas y oxidadas hacen que el conjunto tenga un aspecto fantástico, casi real. Y el realismo, en un cartucho de peluche, es algo muy meritorio. Durante casi todo el nivel estarás nadando o buceando. Mover a Clanker de su posición subacuática es una de las cosas más difíciles en todo lo que va de juego. Desplazarte de la forma correcta por su interior y sobrevivir a malévolos engendros mecánicos es todo un reto. Y conseguir todas las piezas de puzzle es…, es… Vaya, es mucho.

Y más movimientos

Aquí sólo tienes que aprender uno. Para que Banjo y Kazooie sean invencibles pulsa Z y después C-derecha. Este movimiento sólo funcionará si Banjo y Kazooie han recogido antes alguna pluma dorada (pueden llevar un máximo de diez). Cada pluma te dará dos segundos de invulnerabilidad. Ser invencible es una buena táctica a la hora de enfrentarse a los enemigos más difíciles, y va muy bien para los tramos complicados del interior de Clanker.





Este diente dorado parece sospechoso, ¿no?

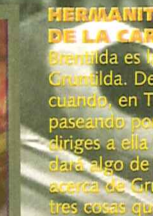
Ve por el conducto de aire de Clanker y, después, por este enrevesado camino: al final te espera una pieza de puzzle.

El subjuego del aro del interior del estómago de Clanker requiere algo de práctica. Practica.

Tu primer encuentro con Clanker. No muerde, sólo quiere salir a la superficie. Pobre cacharrito…



HERMANITA DE LA CARIDAD



Brentilda es la hermanita de Gruntilda. De vez en cuando, en The Lair, la verás paseando por ahí. Si te diriges a ella y pulsas B, te dará algo de información acerca de Gruntilda. Tiene tres cosas que decirte cada vez que la encuentres. Puede que en principio todo lo que salga de su boca te parezcan tonterías, pero no te fíes: anótalo todo cuidadosamente porque te será absolutamente necesario en otro momento…



El rescate del Titanic

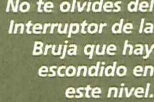
Llevar a Clanker hasta la superficie es lo primero que debes hacer en Clanker's Cavern. Y no es nada fácil. Desde uno de los bordes del enorme pez, salta y ejecuta un Beak Bust sobre el agua. Así, conseguirás sumergirte mucho más rápido y ganarás algo de tiempo (tus pulmones te lo agradecerán). Bucea hasta la cadena que retiene a Clanker y síguela. Llegarás a una pequeña habitación subacuática con una gran llave colgada de un ancla. Hay un pez nadando por ahí, que suelta burbujas de aire. No tienes tiempo que perder: dale la vuelta a la lave para liberar a Clanker y poder escapar con vida. El truco consiste en aprovechar las burbujas de aire del pez para respirar. Para volver a la superficie necesitarás al menos seis hexágonos de aire en tu indicador.



Hay un viaje muy largo hasta la llave.

Tienes que accionarla tres veces. Necesitarás algo de aire del pez, o hacer tres viajes hasta la superficie.

No te olvides del Interruptor de la Bruja que hay escondido en este nivel.








Aún más movimientos

Para sobrevivir a las pirañas del pantano hay un par de botas de agua escondidas por ahí. Si Kazooie se las pone, podrá llevar a Banjo por el agua durante cierto tiempo. Cuando el contador de las botas esté a punto de agotarse, oirás un tictac; y cuando esté acabado del todo, un ruido de despertador.

BUBBLEGLOOP SWAMP

Notas necesarias para la puerta 150

Piezas de puzzle necesarias para entrar 7

Al principio, es un nivel menos espectacular que Clanker's Cavern, pero después verás que algunas de sus secciones son fantásticas. Tendrás que acostumbrarte a las áreas aparentemente inaccesibles: estás en un nivel pantanoso, y el agua hace pupa. Bueno, no el agua, tan sólo las pirañas... Si tus amiguitos meten un pie en el pantano perderán sus hexágonos de energía a toda velocidad. Si quieres acceder a todos los puntos del escenario tendrás que hacer las cosas en un cierto orden. Bubblegloop es uno de los primeros niveles en los que recoger notas musicales puede costarte la vida. Nuestro consejo es que intentes hacerte primero con las más difíciles. Si sobrevives, las demás no te supondrán ningún problema. No hay nada más frustrante que estar tres cuartos de hora recogiendo notas para que al final, al intentar llegar hasta la última que necesitas para sumar 100, mueras.



◁ *Te quedan siete espacios en el puzzle, pero ya has colocado un montón de piezas. Tendrás que activar unos cuantos interruptores en The Lair para acabarlo.*

▽ *Una sección con pirañas. Kazooie tendrá que ponerse sus botas protectoras para sobrevivir.*





◁ *Tiptup, el maestro del coro de ranas, pondrá a prueba tu oído antes de darte una pieza de puzzle.*

Camina con cuidado, pero sin parar. El tiempo se acaba. ▽



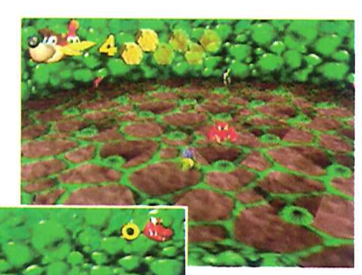
◁ *Te será difícil llegar al Interruptor de la Bruja de este nivel.*

Golpea los pies de la tortuga para que abra la boca. ▷



El cocodrilo malvado

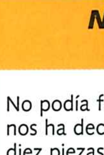
Después de una rápida visita a Mumbo, Banjo y Kazooie se han convertido en un pequeño cocodrilo. Al entrar en el pantano, se encuentran cara a cara con Mr. Vile, el cocodrilo. Mr. Vile quiere jugar un poco con Banjo y Kazooie. Si ganan, les dará una pieza de puzzle. Si pierden, les hará picadillo. El subjuego tiene tres etapas. La primera es sencilla: comer más Yumblies —unos pequeños bichejos que corretean por el suelo— que Mr. Vile. El segundo asalto es un poco más difícil: tienes que seguir comiendo Yumblies, pero sólo los de color rojo, evitando los verdes porque aún no están en su punto. Lógico, ¿no? La tercera y última etapa es la más complicada: tienes un contador de tiempo y un indicador en la parte superior de la pantalla que te dice de qué color son los Yumblies que debes comer en cada momento. Si le hincas el diente a uno de color equivocado, pierdes.



△ *Si aprendiste a usar los Zapatos de correr enGobi's Valley, esto te resultará fácil.*

Pulsa B para morder. La rana Li'l es la única criatura de Mumbo que ataca. ▷

FREEZEEZY PARK



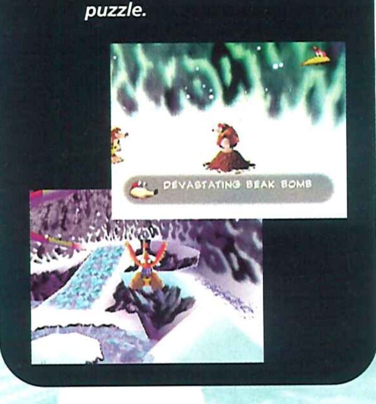
Notas necesarias para la puerta 260

Piezas de puzzle necesarias para entrar 8

No podía faltar: un mundo helado. Se parece al Everfrost Peak de *DKR*, aunque, a decir verdad, nos ha decepcionado un poco. No es que no sea divertido, que lo es, pero es que encontrar las diez piezas de puzzle y las 100 notas musicales resulta demasiado fácil… En el centro de Freezeezy Park hay un enorme muñeco de nieve. Puedes subirte a él sirviéndote de su bufanda, aunque hay algunos puntos desde los que puedes echar a volar (si te puedes permitir gastar tus preciosas plumas rojas). El mayor peligro del nivel son los pequeños muñecos de nieve que se dedican a lanzarte bolas. Tienen muy buena puntería.

Y todavía más movimientos

Sólo hay uno que aprender en este nivel, y se trata de uno de los menos importantes del juego: mientras Kazooie vuela con Banjo a cuestas, puedes pulsar B. De esta forma, se quedarán parados un instante en el aire y a continuación caerán en picado a una velocidad de vértigo. El golpe consecuente es muy fuerte, así que más vale que sepas lo que haces…
Este movimiento se llama Beak Bomb, y tendrás que utilizarlo contra los muñecos lanzadores de bolas de nieve. Cuando hayas eliminado a todos recibirás como premio una pieza de puzzle.





△ *¡Para un segundo! Se trata de un gran salto, y la recompensa es una pieza de puzzle. No falles.*

◁ *Los malos tipo «cubito de hielo» son geniales. Salen de cualquier parte.*

◁ *Gana la carrera de trineos y, de paso, una pieza de puzzle.*



Si consigues que el oso polar eructe, conseguirás una pieza de puzzle. Qué animal tan fino… ▷

▽ *Da un buen golpe a la caja de adornos navideños para que se abra.*

El árbol de Navidad

Tu misión en este subjuego es encender un gigantesco árbol de Navidad. Para lograrlo tendrás que escoltar a diez Twinklies (luces de árbol de Navidad, con ojos y boca, claro, como todo lo que hay en Banjo) desde su caja de adornos navideños hasta la base del árbol. El único problema que encontrarás son los Twinkly Munchers, unos adornos malos que intentarán boicotear tu misión. Adornos malos con ojos y boca, por supuesto. Tienes que mantener a los Twinklys Munchers a raya hasta que al menos 10 Twinklies lleguen sanos y salvos al árbol. Tienes un tiempo determinado, así que no falles demasiadas veces. Cuando lo consigas, aparecerá un interruptor en la parte trasera del tiesto del árbol. Y sólo tendrás que accionarlo. Fácil…



△ *Mantén el camino libre de enemigos para tus luminosos amiguitos.*

◁ *Si consigues escoltar a diez hasta el árbol antes de que se te acabe el tiempo, aparecerá el interruptor.*

¡SUPERTRUCO!
Si quieres visitar cualquiera de los niveles posteriores a Mad Monster Mansion, abandona dicho nivel bajo el aspecto de la Mumbo Pumpkin (Calabaza Mumbo). Una vez que estés de vuelta en la guarida de Gruntilda, gira a la derecha y entra en la pequeña construcción que hay en el cementerio. Como serás una calabaza, podrás meterte por el pequeño agujero de la puerta y, desde dentro, activar el interruptor que eleva el nivel del agua en la parte más profunda de la guarida. Con el agua más alta, podrás alcanzar otro interruptor, accionarlo y acceder a Rusty Bucket Bay.



GO! GO!



El penúltimo movimiento

¡Oh, el penúltimo! Qué lástima. Pero es una maravilla: si encuentras los zapatos ultrarrápidos, Kazooie será capaz de correr a una velocidad asombrosa. Es genial.





Para ponerte los zapatos corredores sólo tienes que subirte encima. Ten cuidado, porque no duran mucho.

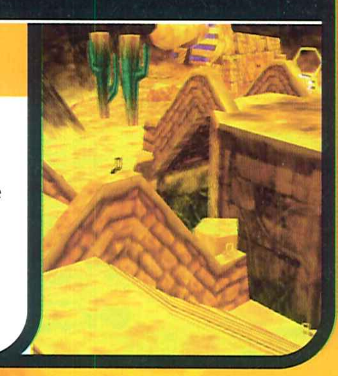


Necesitarás los zapatos para no llegar tarde a tu cita con Handy. Si es que quieres otra pieza de puzzle.

GOBI'S VALLEY

Notas necesarias para la puerta 350 — **Piezas de puzzle necesarias para entrar 9**

Del frío intenso de Freezeezy a las cálidas arenas Gobi's Valley. Lo más representativo de este escenario es, aparte de un sol que derrite hasta los pensamientos, su aspecto «curiosamente egipcio». Hay pirámides por todas partes, momias locas, una esfinge con cara de perrito, tumbas escondidas a las que podrás acceder a través de laberintos mortales... Gobi's Valley es un nivel difícil. Al menos hasta que averiguas lo que hay que hacer. El principal problema son las arenas movedizas, como lo eran las pirañas en Bubblegloop Swamp: no puedes ir sin protección.Por vez primera en el juego, en Gobi's Valley hay hexágonos de energía extra (tres en total) custodiados por enemigos: un batallón de abejas asesinas. Acercarse a los panales es un poco peligroso... Sugerimos que te acerques corriendo tan rápido como puedas —usando a Kazooie—, recojas la miel y salgas pitando.



Banjo va a encontrar una forma nueva de regar el jardín.

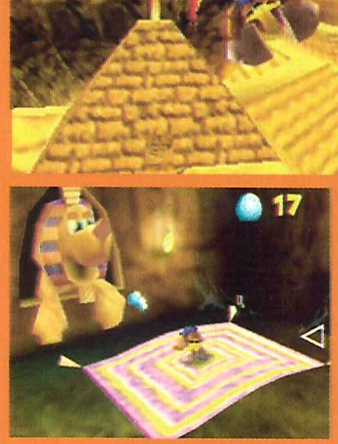
Otro subjuego. Une las baldosas y ten cuidado con la momia.

Golpea con fuerza esa roca y liberarás al camello Gobi. Te ayudará más tarde.



HABLANDO DEL SONIDO

La calidad de sonido de *Banjo-Kazooie* no ha podido sorprender a nadie que conozca *GoldenEye* o *DKR*. Y sí, Rare lo ha vuelto a hacer: fantásticos efectos de sonido combinados con una brillante banda sonora. El resultado es una ambientación estupenda de verdad, aunque a veces, en los primeros niveles, puede resultar un poco... «empalagosa». Aun así, las intervenciones momentáneas de los acordes de banjo cada vez que recoges una pieza de puzzle son inimitables. Nos encanta la canción que suena en The Lair. Se llama «The Teddy Bear's Picnic» («El Picnic del Osito de Peluche) y es lenta y tenebrosa. En cada mundo hay una canción, pero la melodía cambia de forma constante dependiendo de la zona y la situación en la que te encuentres, como en *Diddy Kong Racing*. ¡Música interactiva! Es sorprendente la cantidad de matices y emociones que es capaz de añadir una buena banda sonora a un juego. Felicidades, Rare.

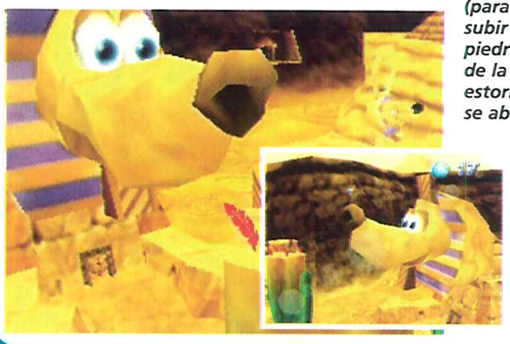


Esa diana está pidiendo un Beak Bust a gritos.

Estás dentro de una tumba enorme. Necesitarás algunos huevos.

¡Mira qué nariz!

Los huevos son buenos proyectiles para matar a los malos, pero también sirven para otras cosas. Como por ejemplo para resolver algunos puzzles. El perro-esfinge gigante de este nivel tiene la nariz tapada. ¿Y qué hay que hacer con una nariz tapada. Lanzar un par de huevos a sus dos agujeros. Cuando lo hayas hecho (para ellos necesitarás subir a dos pilares de piedra que hay delante de la esfinge), el perro estornudará, la puerta se abrirá, y tú podrás pasar.



Cuando estornude se abrirá la puerta.

Tomb raider (saqueador de tumbas)

Una de las grandes trampas de este mundo es la profunda trinchera que se abre en las arenas movedizas. Para llenarla de agua y poder pasar a la tumba oculta, tendrás que activar el interruptor y correr lo más rápido posible al borde de la trinchera (usa a Kazooie). Salta y encontrarás una plataforma roja. Tan rápido como puedas, súbete a ella y echa a volar para llegar a lo más alto de la pirámide. Cuando estés justo encima, aprieta Z para ejecutar un Beak Bust en picado. El límite de tiempo es muy estricto, pero si lo haces bien, la pirámide dejará ir el agua suficiente para rellenar la peligrosa trinchera. También ganarás una pieza de puzzle, claro.







Créenos, llenar esta trinchera de agua te facilitará mucho las cosas.

MAD MONSTER MANSION

Notas necesarias para la puerta 

Piezas de puzzle necesarias para entrar 

¡Vaya, una casa encantada! ¡Con jardines encantados! Nosotros también estamos encantados con ella. ¡Todo es encantador! Hay dos edificios principales en este nivel: la casa encantada (a la que se puede acceder por dos sitios distintos) y la iglesia. Los efectos de luz del atardecer son soberbios. Y los fantasmas verdes, y las lápidas que se levantan y te persiguen, y los esqueletos vivientes... Todo es verdaderamente espantoso. La ambientación de este escenario es perfecta.Te costará bastante encontrar las diez piezas de puzzle de este mundo. Algunas están muy, muy escondidas; y otras no tanto, pero te harán pensar muy, muy mucho. Ninguna de ellas es imposible, por supuesto, y conseguir las 100 notas musicales tampoco, pero... Para los enemigos difíciles, te recomendamos que esperes su ataque: cuando el malo esté justo sobre tus personajillos, utiliza la invencibilidad. Lo destruirás sin problemas y en un momento.

PASTEL DE CALABAZA
Visita a Mumbo en este nivel (sólo tienes que saltar el muro del cementerio) y te convertirá en una pequeña calabaza. Una calabaza con mochila, claro. Bajo esta apariencia, tus habilidades son más bien







▽ *Usa a Kazooie en el tejado de la casa (Banjo resbalaría).*

△ *Te está atacando una lápida que anda... ¡¡¡¡Aarrrrgghhhh!!!!*

◁ *Rompe estos barriles con huevos. Dentro hay algunos items.*

▽ *¡Bírlale a este tipejo una pieza de puzzle!*



△ *Te cuidado con los cuadros. Todos esconden una desagradable sorpresa...*



La planta de los huevos



¿Has visto esos cacharros al lado de algunas de las tumbas? Te podemos adelantar que algo pasa con ellos, porque tienen ojos... Te sugerimos que lances algunos huevos a cada uno de ellos. Si tienes puntería, cuando aciertes caerá un regalo del cielo. Seguro que puedes imaginar de qué se trata.



Échame una mano

Encuentra la entrada a la iglesia (para entrar tendrás que accionar un interruptor con temporizador, que está en la parte derecha del suelo de la mansión). En la iglesia encontrarás un órgano gigante, que suena gracias a una mano fantasmagórica. La idea es que tú toques la misma melodía que está sonando... No te asustes. No es tan complicado: sólo tienes que ejecutar un Beak Bust sobre cada tecla que toque la mano fantasmal. Hazlo bien y serás recompensado con una nueva pieza de puzzle. Ah, la mano se llama Motzand, por si alguien te pregunta.







RECORDS

Con tantas cosas que recoger, es importante saber cuándo lo has hecho mejor o peor para guardar o no el juego. El número de notas que obtengas depende de cada una de las visitas a los distintos mundos. Si tienes sesenta notas, por ejemplo, y te mueres o te vas de ese mundo, ese sesenta será tu puntuación más alta; pero cuando vuelvas a ese mundo, todas esas notas estarán donde las recogiste la otra vez. Si empiezas a recogerlas de nuevo y te haces con más de sesenta, la nueva puntuación será la que se grabará en la memoria del cartucho. Es decir: que se salvan de forma automática los nuevos récords, y no se borran los antiguos. Eso no pasa con las piezas de puzzle: cuando has conseguido una pieza, la tienes para siempre, hasta que te decidas a borrar todo el juego de uno de los tres slots del cartucho. Lo mismo pasa con los hexágonos extra de miel (hay dos en cada mundo). Otras cosas que vas acumulando, como las plumas rojas y doradas, se salvan como totales absolutos: si te mueres con treinta y cuatro plumas rojas, cuando vuelvas a empezar el juego las tendrás todas.Todo el tiempo que estés jugando estarás siendo cronometrado por la consola, que recordará cuánto tiempo has dedicado a cada sección y hasta dónde has llegado. Puedes acceder a esta información pulsando Start para acceder al menú de pausa.

RUSTY BUCKET BAY
38/100
6/10
1/2
0:21:53

RUSTY BUCKET BAY

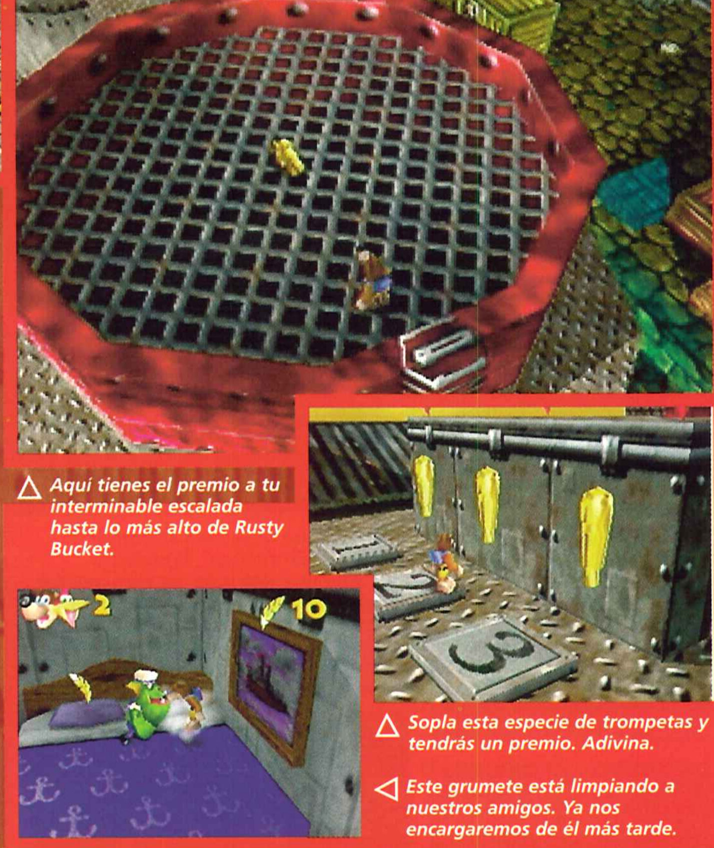
Notas necesarias para la puerta 450

Piezas de puzzle necesarias para entrar 12

En lo que a gráficos se refiere es el nivel más impresionante de todo el juego. Rusty Bucket Bay es un muelle con montones de contenedores portuarios. El agua está cubierta por una fina capa de aceite (un efecto estupendo) y los gases que ese aceite desprenden permiten a Banjo y Kazooie respirar durante un espacio de tiempo limitado, incluso cuando están en la superficie. Las piezas de puzzle están escondidas tanto en el muelle como en el bote. Y es muy difícil acceder a ellas. Un buen trabajo de exploración a bordo del bote bastará para hallar la mayoría de ellas (no olvides mirar en las portillas y saltar sobre las partes herrumbrosas para encontrar nuevas áreas). Lo difícil no es encontrarlas, sino recogerlas... La pieza que hay escondida bajo el agua, cerca de las hélices del barco, es la última que logramos recoger







△ Aquí tienes el premio a tu interminable escalada hasta lo más alto de Rusty Bucket.

△ Sopla esta especie de trompetas y tendrás un premio. Adivina.

◁ Este grumete está limpiando a nuestros amigos. Ya nos encargaremos de él más tarde.

Fobia a las profundidades

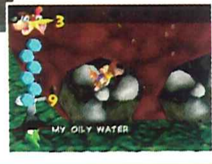
La sala de máquinas del barco es la sección más dura de Banjo. De hecho, incluso diríamos que es demasiado complicada. Sólo podrás acceder a ella saltando a través de unas hélices (que te cortarán en rodajitas en cuanto te descuides), si previamente las has parado accionando un interruptor que hay en la popa del barco. Y una vez que estés en la sala de máquinas, debes accionar dos interruptores para parar otras hélices. Entonces tendrás unos sesenta segundos para: escapar, llegar hasta la otra punta del barco, sumergirte, recoger la pieza de puzzle y salir pitando. Complicadísimo.





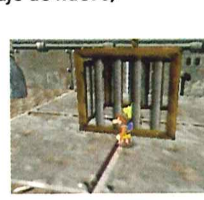
△ Pulsa este interruptor en segundo lugar. Así es mucho más fácil.

△ Las hélices se paran y tienes un minuto para recoger la pieza de puzzle.



La grúa de las piernas locas

Si pones en funcionamiento la primera grúa de los muelles, aparecerá en las alturas un contenedor que guarda en su interior una pieza de puzzle. Pero atención: sólo por un tiempo limitado. Para recogerlo antes de que la caja baje de nuevo, tendrás que subir por una escalera que hay al lado de la grúa. Salta y pulsa A para desplegar las alas de Kazooie y amortiguar tu caída, y entonces podrás recoger la pieza de puzzle. La jaula no tendrá tiempo de atraparte, no te preocupes.





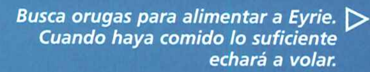
△ Ve por la grúa, respira hondo y salta. Kazooie te ayudará para que la caída no sea tan dura.



CLICK CLOCK WOOD

Notas necesarias para la puerta 640 **Piezas de puzzle necesarias para entrar 15**

Totalmente distinto al resto de los niveles. La entrada a Click Clock Wood te conduce al centro de una gran sala con cuatro puertas. Cada puerta representa una estación del año. Detrás de cada una de ellas, te encontrarás exactamente con el mismo escenario, pero emplazado en la cuatro estaciones distintas. Un interruptor en esa sala abre la puerta de la primavera; y en el escenario de la primavera, encontrarás un interruptor que abre la puerta del verano, y así sucesivamente. El mundo en el que se desarrolla este viaje en el tiempo está dispuesto alrededor de un gran árbol, y árbol altísimo. El resto del nivel está en tierra firme. Como las estaciones cambian, las hojas crecen, se vuelven marrones, se caen... Por eso, para encontrar algunas de las piezas de puzzle tendrás que utilizar tácticas distintas, depende de la época del año en que te encuentres. Una vez que hayas accionado todos los interruptores, Banjo y Kazooie podrán cambiar de escenario-época cada vez que quieran.



Busca orugas para alimentar a Eyrie. Cuando haya comido lo suficiente echará a volar. ▷

La casa del árbol va tomando forma a medida que avanzan las estaciones. En invierno estará acabada. ▽







△ *Utiliza un Beak Bust para abrir el huevo de Eyrie. Te lo agradecerá.*

◁ *Para llegar hasta esta pieza de puzzle tendrás que superar una tediosa sesión de escalada.*

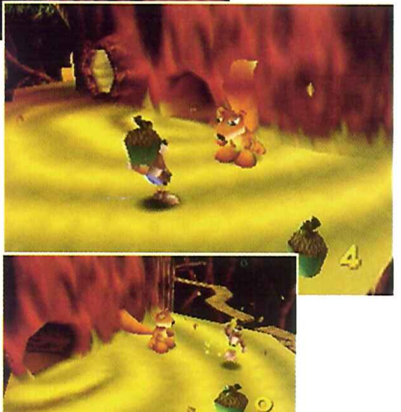
Nabnut

Nabnut la ardilla está muy contenta en primavera y en verano, ya que puede disfrutar de cantidades industriales de nueces. Sin embargo, en otoño está más triste, pues necesita seis bellotas para pasar el invierno. ¿Y quién se las va a conseguir? Sí, has acertado. Tienes que encontrarle las seis bellotitas. Como es muy educado, te regalará una pieza de puzzle.





△ *Todas las bellotas están cerca, pero dos de ellas son difíciles de alcanzar.*



¡Es una planta!



Encuentra esta pequeña área vallada en el escenario de primavera y haz que Kazooie lance un huevo en medio del agujero. Por alguna extraña razón (sólo comprensible por las retorcidas mentes de la gente de Rare), surgirá una planta. En verano, vuelve al mismo sitio y propina un buen Beak Bust a ¡Gobi el camello! Casualmente se encuentra descansando junto a la planta, qué sorpresa tan agradable, ¿no? El camello, con el golpe, vomitará un montón de agua, que caerá sobre la planta. Y ésta crecerá aún más. Repite el proceso (anotando todo lo que te diga Gobi) en el escenario de otoño y la planta florecerá, dando como resultado una preciosa pieza de puzzle. Con todo, no intentes subir a la planta para recoger tu trofeo o, como muestra de agradecimiento... No quieras saberlo. Súbete al árbol y salta desde allí, es mucho más sencillo.

¿Qué hace aquí Buck Bumble? ¡Pero si eres tú! La última apariencia que te otorgará Mumbo es la de una monísima abejita, que se llama —nos va a dar algo con tanta casualidad— Bumble. Sólo está disponible en la primavera: la abeja puede volar por todo el nivel, inmune a los ataques de otras criaturas (que la ignoran en general, como si trabajase en Magazine 64). Tu objetivo principal, y dado que eres una abeja, consiste en infiltrarte en una colmena y buscar una pieza de puzzle en su interior. Imagínate: Banjo en estado normal no entraría ni por asomo, con esas curvas, y con todo tan pegajoso... Por alguna extraña razón, cuando acabamos de jugar el día que llegamos a este nivel y volvimos a la cabaña de Mumbo (para recuperar nuestro aspecto original, el de oso con pájaro y mochila), el misterioso chamán cometió un error —o eso suponemos— y nos convirtió, lo creas o no..., ¡en una lavadora! Podemos jurar que es lo que pasó, pero no conseguimos volver a hacerlo. Si averiguas por qué nos pasó escríbenos inmediatamente, ¿de acuerdo?


GO! GO!





Tus mejores puntuaciones de cada mundo se guardan de forma automática en el cartucho.

El lanzamiento de huevos es la respuesta a algunos puzzles.

¡Hemos conseguido las 10 piezas de puzzle de este mundo! Somos unos animales listos.

Hay una pieza de puzzle por ahí...

Todas las secciones con laberintos son divertidas, pero sólo una es difícil de verdad.

La trampa voladora de Venus en Clik Clok Wood. Acércate con cuidado.

HASTA EL FINAL

El nivel final, el que viene después de Click Clock Wood, es alucinante. Lo mencionamos el mes pasado y lo confirmamos ahora: un final fantástico para un juego fantástico. De hecho, es tan bueno que no echaremos a perder la sorpresa poniendo imágenes de ello. Sólo te contaremos que necesitas 765 notas musicales para atravesar la «puerta de la nota» que encontrarás después de pasar Click Clock Wood, y 16 piezas de puzzle para la batalla final contra Gruntilda. Para abrir cada una de las otras «puertas de las notas» (una proeza que te será bien recompensada) necesitarás alrededor de 880 notas, y para acabar el juego y ver la indescriptible secuencia final necesitarás encontrar todas las piezas de puzzle que hay en el juego: 100.El próximo mes te enseñaremos todas las imágenes y te facilitaremos la información que necesites. ¡No lo olvides!





Siempre hemos tenido claro que *Banjo-Kazooie* sería un buen juego, pero ¿cómo de bueno? ¿Dónde encaja el nuevo cartucho de Rare en nuestra corta lista de títulos que han sobrepasado el 90%?

Banjo-Kazooie nos ha gustado más que *Diddy Kong Racing* —el otro gran juego de peluche de Rare— desde el principio. Aparte del hecho de que Banjo está en ambos títulos, *DKR* pretendía competir con *Mario Kart*, mientras que el reto en *Banjo* era superar al mismísimo *Super Mario 64*. Y si *Mario Kart* era inferior a *SM64* (cada uno en su estilo), el reto que suponía mejorar a aquél también era menos ambicioso que el de superar a éste. Los gráficos jugaron un papel importante en el caso de *Diddy Kong Racing*, visualmente muy por encima de *MK*. Además, la mecánica de juego estilo «aventura de carreras» era algo nuevo en el género: obligaba al jugador a correr varias veces en cada circuito, contra enemigos distintos, contra «jefes», en busca de ítems secretos necesarios para pasar de nivel... Y si le sumamos a esto la infinidad de circuitos y mundos diferentes, los tres tipos de vehículos disponibles y las diversas variedades de terreno de cada escenario, tendremos que *DKR* era un cartucho con más durabilidad que *Mario Kart*. Otra cosa es que el control o las diferencias entre los personajes no alcanzaran el nivel de calidad de *MK*. La cuestión es que no sólo las mejoras gráficas justifican un nuevo competidor para *Mario 64*. La durabilidad es, después de las primeras horas de juego, uno de los aspectos más importantes. Cualquier cartucho que se precie de enchufarse a una N64 debe ser largo. Muy largo. Y muy jugable.

Banjo lo es. Pero no tanto como *Super Mario 64*. Rare ha vuelto a atacar con su mejor arma: los gráficos. Las texturas de *Banjo-Kazooie* no admiten comparaciones con las de *Mario*. Y no cabe duda de que el protagonismo de dos personajes en uno es algo innovador y atractivo. La simbiosis «oso-pájaro» ha revolucionado el género de los aventuras-plataformas: pone al alcance del usuario un montón de nuevas experiencias y ofrece la posibilidad de hacer una misma cosa de diferentes maneras. Bajo el agua, por ejemplo, puedes utilizar las alas de Kazooie para impulsarte con fuerza o hacer uso de las patas del oso para bucear con mayor precisión. Y en un entorno hostil, tú decides a cuál de los dos personajes quieres usar para acabar con los malos: a Banjo, para pegar puñetazos; a Kazooie, para dar picotazos; a los dos, haciendo que el oso salte y que el pájaro pinche al enemigo con su pico al caer...

La simbiosis «oso-pájaro» ha revolucionado el género.

El abanico de posibilidades, movimientos e ideas que Rare ha desplegado en su nuevo trabajo, junto al suavísimo y preciso sistema de control analógico, confieren al cartucho un alto grado de jugabilidad, pero... no sólo estos aspectos son relevantes en lo que concierne a la jugabilidad. ¿Qué hay de las cámaras? En *Super Mario 64* resultaba casi imposible dejar de ver al protagonista, por muy rápido que se moviese. Si ejecutabas un giro de 180º, la cámara se quedaba donde estaba y giraba poco a poco hasta situarse de nuevo detrás de Mario. Si nuestro fontanero doblaba una esquina, no dejábamos de verlo porque la cámara también lo hacía, antes de que el personaje terminase de girar. Nada nos sorprendía de repente. En *Banjo-Kazooie*, por desgracia, la cosa no funciona de la misma forma. Si bien todo se mueve con suavidad, y la variedad de cámaras resulta muy útil en cada situación, perderás de vista a los protagonistas con cierta frecuencia. Y cuando no los pierdas a ellos, no verás a los enemigos que se acercan a ti a toda velocidad, o la salida en una pared que llevas un buen rato buscando. Es cierto que acostumbrarse al control de las vistas (casi idéntico al de *Baku Bomberman 64*) resulta sencillo, y no cuesta mucho dominarlo con soltura durante el juego, ¡pero en *Super Mario 64* no cuesta nada! Tener que pulsar varias veces R para encarar de la forma correcta un puente antes de avanzar por él no nos parece muy «cómodo». Ni siquiera después de habernos acostumbrado.



Puedes ver varios mundos con sólo unas pocas piezas de puzzle, aunque nosotros hemos preferido jugarlos uno por uno.



CABEZONES
Cuando hayas acabado el juego, con las 100 piezas del puzzle, vuelve a la casa de Banjo y echa un vistazo a los dibujos que hay en las paredes. Se trata de un pequeño y genial subjuego: supéralo y serás recompensado con algunos trucos. El primero es el mismo que conseguiste en **GoldenEye** sin demasiado esfuerzo: las Cabezas Grandes. Preguntamos a Rare cuántos trucos había en todo el juego y esto fue lo que nos contestaron: «Un montón». Les encanta dar detalles.

Y en cuanto a la durabilidad, Rare debe reconocer que ha hecho algunas «trampas». *Banjo* puede «durarte» tanto como *Super Mario*, pero no porque sea igual de largo, sino porque resulta más complicado pasar de nivel. Como en el cartucho de nuestro querido fontanero italiano, en *Banjo-Kazooie* tendrás que encontrar ciertos secretos, piezas de puzzle necesarias para pasar de nivel, etc. Lo que ocurre es que, en el caso de *Mario*, la búsqueda es más equilibrada: te pasas todo el juego buscando y encontrando cosas, sin aburrirte y sin pasar demasiado tiempo en un escenario. En *Banjo* no: encuentras todas las piezas de puzzle enseguida..., todas menos la última. Y puedes volverte loco buscando la última pieza de cada nivel. Después de que las anteriores eran el premio a una especie de «subjuego de lógica», o «de habilidad», la última siempre es el premio a un «subjuego de sigue buscando». Has de probar y probar cosas hasta dar con ella. Entendemos que lo que da vidilla a un nivel es siempre un final complicado: un jefe, un puzzle muy difícil, un tramo en el que debas hacer acopio de toda tu habilidad a los mandos... En *Banjo*, por desgracia, la mayoría de las veces sólo necesitarás suerte. Constancia, paciencia y suerte.

Si ya te has pasado *Mario 64* y necesitas un nuevo reto, no cabe duda de que *Banjo-Kazooie* es la mejor elección. Sus gráficos dejarían atrás a cualquier título de plataformas que intentase acercársele, e incluso nos atreveríamos a decir que el sistema de control de los protagonistas supera al de *Mario*. Jugar con dos personajes en uno es una experiencia nueva que nadie debería perderse. Olvídate de los cambios de protagonista de *Mystical Ninja*, en los que uno desaparece y aparece otro: aquí los dos son un equipo, capaces de ejecutar movimientos independientes o conjuntos. Y volar en *B-K* es un ejercicio virtual estupendo, con una sensación de altura e ingravidez comparable a la de *Pilotwings 64*. Bucear también es fantástico, y hasta pasear por los escenarios y disfrutar de la poligonal naturaleza de la N64.

Si *SM64* se te antojó demasiado fácil, los puzzles irresolubles de *B-K* serán para ti la guinda que corona el pastel..., aunque lo corona en inglés. Uno de los pocos problemas de *Super Mario*, también presente en *Mystical Ninja*, era el idioma. Y la historia se repite. Al menos, en el cartucho de Konami los diálogos eran más escuetos y concisos, con un inglés fácil de seguir. Y si no entendías bien una frase, podías hablar con otro personaje, que te diría más o menos lo mismo pero con otras palabras. En *Banjo* esto no sucede: cada personaje te dice una cosa (en la mayoría de los casos sólo una vez), y siempre se trata de un mensaje que necesitas para proseguir. Si no lo entiendes, tardarás el doble en completar un nivel o resolver un puzzle.

Por suerte, en la caja del cartucho de *Banjo-Kazooie* encontrarás un cupón: deberás rellenarlo y enviarlo a Nintendo España para recibir una guía completa de todos los diálogos del juego traducidos al castellano. Gratis, por supuesto. No será tan cómodo como leer los mensajes en pantalla, claro... Esperemos que Rare solucione los problemas de cámara de *Banjo* y prescinda de los puzzles imposibles en su próxima maravilla, *Conker 64*. Si para entonces Nintendo se ha decidido a traducir sus juegos, tendremos un aspirante con muchas posibilidades a la corona de Mario. En cuanto a Banjo, un intento soberbio, chicos. Quizás, si no hubieseis inaugurado la consola con el «fontanero perfecto», las cosas ahora serían más fáciles para *B-K*... ¡Los gráficos no lo son todo, colegas!

10 GRÁFICOS
Estupendos. Las texturas de Banjo-Kazooie harían palidecer a cualquier otro plataformas de la historia.

9 SONIDO
Magnífica música, aunque la excesiva «dulzura» del ambiente puede llegar a resultar sofocante. El sistema de diálogos es muy original.

8 TECNOLOGÍA
Un gran juego. Por desgracia, las cámaras fallan, y apenas hay innovaciones técnicas con respecto a SM64 (dos años después).

8 DURABILIDAD
Odiarás acabarlo (tardarás unas 60 ó 70 horas, más o menos), pero es el plataformas más «rejugable» que hemos visto.

VEREDICTO
Mario continúa siendo el rey, aunque no por mucha diferencia. Banjo-Kazooie es, en todo caso, imprescindible.

92%



◁ Hay montones de tablas de opciones.



▽ Volviendo a tu home después de un nulo.

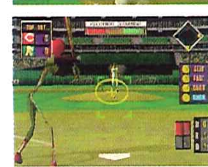
Los movimientos de los jugadores están muy cuidados. ▷



△ El cuadrado de la derecha te muestra quién está al mando de cada segmento de la zona de strike.

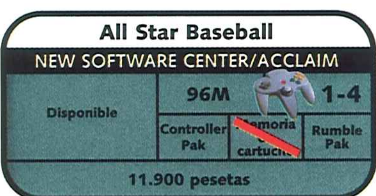
Como en otros juegos de deportes de Acclaim, hay una plétora de trucos para descubrir. Prueba a introducir PRPAPLYR para que los jugadores de tu equipo se vuelvan extraplanos como… bueno, ya sabes.





Da gusto verlo

ALL STAR BASEBALL



All Star Baseball			
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
11.900 pesetas			



△ Una de las estrellas, Ken Griffey, preparándose.

Tres strikes y te vas a casita. ▽

Te presentamos un magnífico título de béisbol. Probablemente, el juego con las imágenes más impresionantes de cuantos te hayamos hablado hasta ahora. Cuando llegó a la Redacción nos quedamos todos con la boca abierta. Todos excepto alguien que aquel día llegaba tarde. Entró en la sala de juegos para ver dónde estaba la gente y se quedó mirando la pantalla estupefacto. Luego dijo: «Ah, pero si sólo es béisbol».

Tienes que estar delante de una pantalla con el juego puesto para llegar a apreciar la increíble belleza de sus gráficos de alta resolución. Son tan precisos, definidos, fluidos… que de no ser por la permanente presencia de menús y cursores en la pantalla, podrías pensar que se trataba de una retransmisión televisiva. Los estadios tienen hasta el más mínimo detalle; puedes ver en el horizonte los edificios de la ciudad; y te encantarán las pantallas gigantes del estadio que muestran primeros planos de la acción. Los setecientos jugadores son los que participan en la liga americana y, al revés que en otros juegos del mismo tipo, se parecen de verdad a los jugadores reales. Incluso tienen sus propios movimientos, y son tan claramente diferenciables que no tienes que estar todo el rato mirando sus nombres. Es una exhibición de modelaje en 3-D, todavía más impresionante cuando se encienden las luces y puedes apreciar las sombras en todo su esplendor. Está tan bien hecho que no puedes ver ni una sola unión entre polígonos. Sin embargo, tiene un problema, el mismo que *QuarterBack Club:* parece un poco frío e inerte cuando los jugadores dejan de moverse. Sin embargo, no hay que tomarse esto como una crítica. Lo que pasa es que después de ver un recital de gestos y movimientos, sabe un poco raro ni siquiera verlos respirar.

All Star está más cerca de un simulador que *Major League*. Las jugadas pueden entretenerte durante horas, aunque la mayor parte de este tiempo lo pases esperando a que los bateadores se coloquen en el *home* y los pitchers se preparen. La acción real no dura más de un par de segundos si el bateador falla y entonces tienes que esperar otro rato para que los jugadores se resitúen en el campo. A pesar de estos parones en la acción –necesarios y reales a la postre–, creemos que *All Star* vale la pena. Es lo bastante lento como para que no te cueste demasiado golpear la pelota. Por otro lado, el sistema de lanzamientos está muy conseguido, con ocho bolas diferentes a disposición de cada pitcher. Además, el Rumble Pak tiene un efecto magnífico para avisarte cuando estás apuntando fuera de zona. La cantidad de opciones a tu disposición es apabullante, sobre todo si, como nosotros, no eres un especialista en béisbol; pero tranquilo: con los controles básicos ya puedes desenvolverte sin ninguna dificultad.

Insistimos en que *All Star* es un pelín lento –tardas en jugar un partido casi lo mismo que si estuvieras en la vida real–, pero está meticulosamente diseñado. Además, tiene unos gráficos que no te los mereces y con los que podrás poner verde de envidia a todo el vecindario.

9 GRÁFICOS

Plas, plas, plas. Aplausos hasta que no nos queden manos.

5 SONIDO

Falta ambientación. La multitud es más sosa que el agua a cucharadas.

8 TECNOLOGÍA

Mucho más fácil de manejar que cualquier otro juego de béisbol que conozcamos.

8 DURABILIDAD

Hay opciones para que te entretengas horas y horas.

VEREDICTO

Es el simulador de béisbol que todos los simuladores de béisbol querrían ser.

84%


N.130
METAL HAMMER
SEPTIEMBRE 1998
Pts. 375,-
IVA incl.
LA REVISTA DE HARD ROCK
MAS LEIDA EN TODA EUROPA!
Mick Hutson
JONATHAN DAVIS
2 MEGA
POSTERS:
EDDIE
(IRON MAIDEN)
SOULFLY
FEAR FACTORY
Deep Purple
RAGE AGAINST THE MACHINE
Slayer
JERRY CANTRELL
Tura Satana
Exclusiva total!
KORN
YA A LA VENTA EN TODA ESPAÑA!
GUNS N´ROSES:
GILBY CLARKE arremete contra AXL!



La tridimensionalidad de este Robotron es indiscutible.

Esos gigantes verdes son muy listos, no los vayas a confundir con el idiota que anuncia los guisantes...

¿Qué hace una chica como tú en un polígono como éste?

ROBOTRON 64			
NEW SOFTWARE CENTER/GTI/MIDWAY			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	~~Memoria cartucho~~	~~Rumble Pak~~
11.990 pesetas			

ROBOTR

BUSCANDO EN EL BAÚL DE LOS

A mediados de los 80, los salones recreativos no estaban muy bien vistos. Para los jóvenes hambrientos de experiencias eléctricas —los que de mayores nos convertimos en redactores de revistas como ésta—, pasar un buen rato jugando era una empresa harto difícil: primero teníamos que encontrar una moneda de cinco duros (o tres de duro, si sabías dónde hallar un arcade viejo de verdad, como Pac-Man) en los huecos de los sofás del salón, encima de la mesilla del abuelo o en los bolsillos de la ropa tendida que mamá acababa de sacar de la lavadora. Eran tiempos difíciles.

Después tenías que inventar una buena excusa (con coartada) para irte sin hacer los deberes y permanecer ausente durante toda la tarde: «Mamá, voy a hacer los deberes a casa de Pepito». Por supuesto, Pepito siempre era



Las transparencias y los efectos de luz no están nada mal.

¡Qué tio tan cuadrado!

Sí, pasa a menudo.

Ya te advertimos de los gigantes verdes, ¿no?

Se te da muy bien morir.



Hay proyectiles que son más grandes que tu cabeza. Y eso es mucho...

¿Recuerdas lo duros que son los gigantes verdes? Pues aquí tienes todos los que quieras.



A veces hay bombas en el escenario que puedes detonar con un disparo. Así matarás a los malos desde lejos.

Hacen falta muchas estrellitas para rodear ese cabezón tuyo cada vez que te matan, nene. Sólo la N64 podría hacerlo...

¡MÁS DESPACIO!
La velocidad por defecto de *Robotron 64* es demasiado alta para principiantes. Es mejor que la reduzcas al 2 ó al 3 y que juegues en el nivel de dificultad fácil. Con esta configuración, los primeros 10 niveles te parecerán demasiado fáciles, pero ya verás después...

DOS JUGADORES
Es verdad que pueden jugar dos jugadores, pero no de forma simultánea. La cosa va por turnos, como en el arcade original, de forma que el jugador dos ha de esperar hasta que muera el uno para empezar. Eso, aplicado a dos usuarios expertos en el viejo *Robotron*, puede suponer turnos de más de una hora...



RON 64

RECUERDOS, uUu

alguien que no existía o a quien mamá conocía pero de quien no tenía el número de teléfono. Cualquier historia era buena siempre que mamá: a) se lo creyese y b) no se enterase de adónde ibas en realidad. Una vez que habías traspasado la puerta, lo demás no era complicado..., sólo tedioso. Primero, la caminata hasta el salón recreativo. Después, los inconvenientes de llegar en hora punta: la mejor máquina estaba ocupada. Y con cola. El que la detentaba era siempre el mismo: un estudiante de instituto con ropa de marca que echaba 3 monedas de 100 pesetas para pasar la tarde allí. O peor aún: el típico mocosete que apenas llegaba a ver la pantalla —con gafas, camiseta de rayas y pantalón corto— y que con una sola moneda era capaz de estar jugando hasta la hora de cierre del local.

Nada. Imposible jugar a *Street Fighter*. Ni a *Pang*. Ni a *Golden Axe*. Ni a *Fatal Fury*. Ni a *Out Run*. Ni a... ¡Oh, no! ¡Las chicas del *Tetris*! El *Tetris* era aquel arcade de puzzles que gustaba a todos los chicos pero al que sólo sabían jugar bien las chicas. Y lo hacían realmente bien. «Las chicas del *Tetris*» era una raza de adictas a los videojuegos diferente a cuantas se conocen. A diferencia de un aficionado normal, que siempre va solo para no tener que turnarse la máquina con sus amigos, las chicas del *Tetris* iban a los salones recreativos en grupo. Por lo tanto, cuando todos los arcades que merecían la pena de verdad estaban ocupados y la máquina de *Tetris* se encontraba sepultada bajo una masa inquieta de colegialas histéricas, lo único que se podía hacer era... jugar con lo que había libre. Y los que estaban sempiternamente libres eran siempre los mismos: *Marble Madness, Gauntlet, Paperboy, Road Blasters..., Robotron...* No es que fuesen malos juegos; simplemente... estaba de moda la violencia. Lo que a la gente le gustaba era dar hachazos en *Golden Axe* y medir sus reflejos a base de mamporros con *Street Fighter*. *Tetris* era la alternativa cuando no había nada sangriento. Y los demás, la alternativa cuando Tetris estaba ocupado. *Paperboy* era «poco violento», *Gauntlet* monótono y lento... y *Robotron* era rápido. Muy rápido. Ahora, una década después, nos encontramos con una versión actualizada de nuestro viejo *Robotron*... La nostalgia se adueña de nuestros corazones... Las lágrimas afloran de nuestros lacrimales... *Robotron 64*, aunque en 3-D, se mantiene fiel a las gloriosas virtudes de aquel *Robotron* que vació nuestros bolsillos en los tiempos de los vaqueros desteñidos con lejía: jugabilidad, jugabilidad y jugabilidad. Continúa siendo muy difícil, quizás más que entonces. ¿Es esto un defecto? No necesariamente. Muchos usuarios de Nintendo 64 se quejan de lo cortos y fáciles que son los juegos. Puede que éste sea el reto que esperaban. Claro que los demás podrán acudir al menú de opciones para suavizar la frenética mecánica de *Robotron...* No sólo nos estamos refiriendo al nivel de dificultad, sino a la velocidad de la acción: *Robotron 64* pone a tu disposición 10 grados de velocidad distintos. Sus 200 niveles te mantendrán ocupado durante meses, ¡y la acción no decaerá ni un momento! La mecánica de juego es bastante simple: estás en el centro de un gran cuadrado atestado de robots, todos van a por ti y lo único que debes hacer es... sobrevivir. Si rescatas a los humanos que hay por ahí obtendrás puntos extra. En algunas ocasiones no te quedará otro remedio que hacerlo para pasar de nivel, ya que en cada nueva pantalla tienes una especie de «misión». Casi todas se reducen a «disparar a todo lo que se mueva», pero a veces la CPU te exigirá rescatar a un cierto número de humanos; otras necesitarás acabar con un determinado tipo de robot; otras sólo habrás de sobrevivir durante un espacio de tiempo... Los controles son sencillos: sólo se utilizan los botones C y el stick analógico. El joystick mueve al personaje y los botones C disparan en las cuadro direcciones posibles. Bueno, también puedes abrir fuego en diagonal, pulsando a la vez dos botones C, pero raras veces resulta necesario. Lo extraño es que A y B no se utilicen, ¿verdad?

Puedes cambiar de cámara durante la partida, y te hará falta. Cuando superes unos cuantos niveles empezarás a tener dificultades para ver a tu personaje o para reaccionar a tiempo ante los ataques enemigos. Si bien al principio lo único que los malos hacen es perseguirte, después la cosa se pone fea: proyectiles, multitud de malos distintos a los que prestar atención, robots tontos que sirven de «escudo no-humano» a los robots importantes... Domina los ángulos de cámara y vencerás. Al menos durante un rato.

Robotron 64 es un cartucho para nostálgicos. Si eres de la generación del Spectrum, el Amiga o de la NES, encontrarás en el nuevo trabajo de Midway una especie de «puerta al pasado», una mirada al ayer. Es el «Último Mohicano» de los viejos arcades, tan adictivo como las recreativas de los ochenta, pero sin renunciar a la tridimensionalidad y los efectos especiales de los noventa.

5 GRÁFICOS
No es lo mejor del juego. Y tampoco lo pretende.

6 SONIDO
Las explosiones están muy bien: variadas y con estupendos efectos de eco.

4 TECNOLOGÍA
No cabe duda de que «tridimensionalizar» al viejo Robotron ha sido todo un detalle por parte de Midway... Pero es sólo eso: un detalle.

9 DURABILIDAD
El único juego que le supera en adictividad es Bust-A-Move 2, y no con mucha diferencia. Además, 200 niveles...

VEREDICTO
Largo, rápido, adictivo, divertido, variado, siempre cambiante... Si los gráficos no lo son todo en tu vida, Robotron 64 lo será.



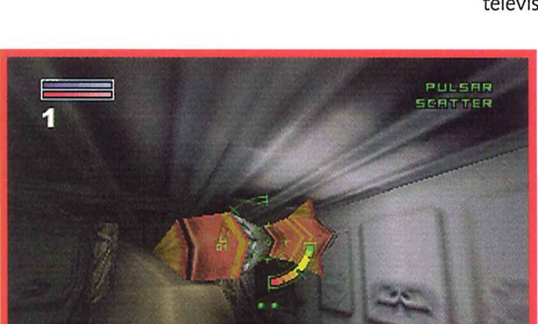


CUENTA, CUENTA...

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Hola, ¿qué tal? Enhorabuena por la revista. Quisiera que me resolvieseis una cuestión muy importante: mi padre no me deja jugar a la N64 en la tele del salón porque dice que al ser una tele buena (SONY) y grande (25") tiene más colores que la de la cocina (HITACHI de 14") y que, por tanto, la del salón no está hecha para la consola porque corre el riesgo de estropearse. ¿Es eso cierto? Yo siempre he creído que no, pero mi palabra no sirve contra la de mi padre, así que necesito que expliquéis si puede afectar o no la consola al rendimiento y la durabilidad del televisor. Con una respuesta a mi favor en vuestra revista, podré demostrárselo y me dejará jugar en el salón de una vez por todas.

Javier Moreno, un Super-Saiyan, Madrid



Vaya, vaya. Veamos: la resolución normal de un juego de N64 es de 320x240 píxels. Eso que quiere decir que, si un televisor normal funciona a 20-25 píxels por pulgada (ppp), el tamaño ideal de la pantalla será de 14". ¿Ocurre algo por jugar con una tele más grande o más pequeña? Ni mucho menos: si la pantalla es inferior a las 14", te quedarás sin ver algunas de las líneas intermedias de píxels del juego (no lo notarás, por supuesto); y si el tamaño del televisor es superior a 14", verás la misma imagen que en una TV de 14" pero ampliada.

En el caso de los juegos con gráficos de alta resolución (640x480 pixels), el tamaño ideal para la pantalla es de 25". Para entendernos: verás a la perfección casi cualquier juego en la tele de la cocina; pero si lo que quieres es disfrutar de todos los píxels de cartuchos como *Forsaken*, *Turok 2* o *NBA Courtside*, lo mejor sería usar el aparato del salón.

Ninguno de los dos televisores corre riesgo de deteriorarse a causa de la resolución de los juegos. Lo que sí es importante es no cambiar con demasiada frecuencia la consola de televisor: el puerto de Euroconector (que enlaza el cable de la N64 con la tele) es muy frágil, y las posibilidades de estropearlo aumentan cada vez que lo enchufas o desenchufas. Nuestra recomendación es que compres un cable RGB (como el que venía con tu Nintendo 64) y lo dejes enchufado permanentemente en el televisor del salón. Así, podrás dejar siempre enchufado el otro cable en el aparato de la cocina y, cuando compres *Turok 2*, bastará con desenchufar la consola de un cable y ponerla en el otro para jugar siempre con toda la calidad de imagen y sin deteriorar nada. Tienes justo los dos tamaños de televisión ideales para todos los juegos. Aprovéchalo.

Y en cuanto a tu padre, espera a que vea *Forsaken* en 25" y tendrás que pelearte con él para que suelte el mando de la N64.

Hola, soy Alberto. Me encantan los videojuegos, los 64 bits y vuestra revista.

Antes de preguntar nada, quiero dejar claro que me encanta Baku Bomberman y que pienso comprarme su continuación. ¡Ah! También me gusta su modo batalla. Y ahora sí, ahí van las preguntas:

1 ¿Seguirán sacando títulos tan buenos como Super Mario 64 en cartucho después de la llegada del 64 DD?
2 ¿Cuál os parece mejor: Aero Gauge, Wipeout 64 o F-Zero X?

Alberto Cruz, Tenerife

A nosotros también nos gustó *Bomberman*, por eso obtuvo un 73% en nuestro Veredicto. Lo que ocurre es que el modo multijugador es muy pobre, y el de un jugador tiene algunos problemas serios (como la excesiva dificultad de los puzzles y el indomable sistema de cámaras). ¡En *Magazine 64* no regalamos los 85%! Confiamos en que *Bomberman Hero* obtenga una puntuación mayor, ya que parece haber dejado atrás los defectos de la primera parte. La mala noticia (para ti, al menos) es que no tendrá modo multijugador.

1 Y mejores. Ya verás *Super Mario 2*. ¿Por qué ese pánico al 64DD? ¡Será nuestro amigo, no una consola de la competencia! Ni siquiera las demás consolas son enemigas de la N64, sólo los malos juegos.

2 Olvídate de *Aero Gauge*. *F-Zero X* es terriblemente rápido y *Wipeout 64* terriblemente suave y rápido. Todavía es pronto para decidirse por uno. Déjanos analizarlos dentro de unos meses, ¿vale?

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, **M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona**

EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

CONCURSO DE LOS «SESENTA Y CUATRO HEXAGRAMAS» BORGIANOS

Estamos orgullosos de vosotros. La erudición de vuestras respuestas al desafío borgiano que planteamos en el número cinco de *Magazine 64* nos ha desarmado. Habéis conseguido emocionarnos: ahora mismo unos lagrimones enormes resbalan por nuestras bronceadas mejillas. Con todo, muchos fueron los llamados y sólo uno el ungido con las mieles del éxito. Y el favorito de la diosa Fortuna, el que disfrutará del cuarto de hora de fama que pregonaba Andy Warhol para todos los mortales es... Juan Manuel Flor, de Cádiz. ¡Enhorabuena!

Ésta es su carta:

«Estaba yo leyendo el otro día el número 5 de Magazine 64 cuando, de repente, me fijé en el desafío de los sesenta y cuatro hexagramas. ¡Interesante! Me puse a pensar: jardines, templos, recta música, rectas palabras...; portada y review de Mystical Ninja (ambientado en el Japón medieval)...; el reportaje A la sombra del Fujiyama... Al final llegué a una conclusión: «Todo esto no puede ser una mera coincidencia». Fui a por la enciclopedia y busqué: medievo japonés..., Antiguo Oriente..., China..., libros antiguos..., mitos..., mapas... ¿Y a que no adivináis lo que encontré? ¡Bingo! ¡El significado de los 64 hexagramas!

Os cuento la historia desde el principio: el I Ching es un oráculo chino de la suerte. El emperador que lo creó, llamado Fu Shi, tuvo una visión en la que un dragón salía de las aguas de un río. La piel del dragón estaba cubierta de escamas blancas y negras, distribuidas de tal forma que, juntas, componían una especie de dibujo. Aquel dibujo fue el que el emperador Fu Shi, más tarde, plasmó sobre papel, y así nació el oráculo I Ching. Y el oráculo, como algunos ya habréis adivinado, estaba compuesto por... —redoble de tambores— ¡64 hexagramas!

¿Qué os parece? ¿No os ha dejado de piedra mi perspicacia? ¡Y lo descubrí en 7 minutos!»

Juan Manuel Flor, Cádiz



En efecto, los sesenta y cuatro hexagramas del poema de Borges hacen referencia al *I Ching*, todo un clásico de la filosofía china. Seguramente, muchos de vosotros habéis reconocido esta imagen que os mostramos. Es el símbolo del *yin* y el *yang*, no la publicidad de un centro de judo.

En El libro de los cambios (que es lo que significa *I Ching*) se explican las interacciones que hay entre el *yin* y el *yang* y las consiguientes transformaciones de la realidad. En todas las cosas de este mundo predomina una cualidad o bien *yin* o bien *yang*. El *yin* representa lo femenino, la oscuridad, el otoño, el invierno, el frío, la luna. Por su parte, el *yang* representa lo masculino, la luz, el verano, la primavera, el calor, el sol. El *yin* se puede encontrar en el *yang* y el *yang* en el *yin*, por supuesto. Esta cambiante combinación de positivo y negativo da cuenta de las interrelaciones entre las acciones del hombre y los ritmos del universo. Es, en suma, lo que hace que el mundo no deje de girar y que haya armonía, equilibrio. El círculo negro que encierra los conceptos representa el origen de la vida.

El hombre siempre se ha servido de las más inverosímiles técnicas para intentar adivinar su futuro o comprender su presente. En China, durante la dinastía Shang, se grababan y calentaban omóplatos de buey y caparazones de tortuga. Las grietas que surgían eran las portadoras de los mensajes más ocultos. Con el paso del tiempo, la interpretación de estos mensajes se fue estandarizando hasta que el fundador de la dinastía Zhou estableció las normas definitivas de interpretación. Más tarde, su hijo escribió los comentarios definitivos. La recopilación de los juicios se conoce como *Teuan* y los comentarios como *Yao*. Confucio aportó su granito de arena con los textos conocidos como *Alas*. El resultado de todo esto es el *I Ching*.

En *I Ching* se representa el *yin* con líneas discontinuas y el *yang* con líneas continuas (líneas que evocan las grietas en los omóplatos de buey y los caparazones de las tortugas). Tres líneas *yin* divididas significan tierra, por ejemplo, mientras que tres líneas *yang* enteras son el cielo. Sesenta y cuatro figuras de seis líneas (hexagramas) bastan para representar (y por lo tanto explicar) el universo entero y para que Borges escriba un poema que luego servirá para un concurso en *Magazine 64*.

Pues nada, Juanma, ya sabes lo que te ha tocado: un ejemplar único de *Magazine 64* con tu retrato en la portada, y un editorial escrito y firmado por ti. Te lo mereces, que además de listo, tienes más chispa que una central eléctrica. Y a todos los demás, muchas gracias por vuestra entusiasta participación.

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.

CÓMO descubrir hasta el último secreto de QUAKE

2ª PARTE

Pasea de forma triunfal por la segunda mitad de Quake. Shub-Niggurath te está esperando...

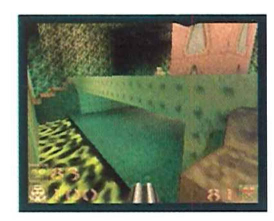
Los primeros doce niveles no eran más que una introducción. El desafío de verdad empieza aquí, donde los Shamblers empiezan a ser tan populares como lo fueron los Grunts en su momento. Como no dispones de mucho tiempo para descubrir las zonas secretas, hemos diseñado esta guía para llevarte por la ruta correcta. Somos encantadores, ¿no te parece?

NIVEL 13: TERMINATION CENTRAL *5 áreas secretas*

Termination Central es uno de los niveles más gratificantes, sobre todo por los pasillos que conducen a la puerta dividida de salida, en la que tienes que abrirte camino entre hordas de Grunts y Enforcers.

Área secreta 1

Avanza por la parte izquierda del pasillo que tienes a pocos metros de la salida. En la pared de la derecha hay una sombra muy alta que esconde una puerta secreta.



Área secreta 2

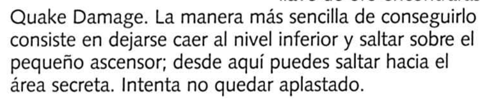
Después de pulsar todos los botones que encuentres en esta bifurcación del pasillo, sube por la escalera hasta la gran plataforma sobre la que hay un Quake Damage. Baja hasta la mitad de la primera escalera y sobrepasa el lodazal de un salto aterrizando en la cornisa sobre la que hay armadura y cohetes. Si tomas el ascensor en este punto se abrirán dos puertas que estaban cerradas.

Área secreta 3



Métete en el cieno verde y nada atravesando el túnel que hay en la parte trasera de la estancia, por debajo de la plataforma, para dar con la tercera área secreta. Si entras en el teletransportador acabarás en la salida.

Área secreta 4



Vuelve corriendo a la plataforma del Quake Damage, a través de cualquier puerta, y avanza por la pasarela hasta que llegues a un ascensor. Sobre una cornisa que hay bajo la llave de oro encontrarás Quake Damage. La manera más sencilla de conseguirlo consiste en dejarse caer al nivel inferior y saltar sobre el pequeño ascensor; desde aquí puedes saltar hacia el área secreta. Intenta no quedar aplastado.

Área secreta 5

Cruza por la abertura que hay detrás de la pila de cajas. Salta encima de todo y dispara a la pared que tienes delante para conseguir energía extra. Ahora usa tu escopeta con frenesí y, cuando no queden malos, dirígete a la salida.





PRECEDENTES EN 64 Encontrarás la 1ª parte de esta guía en el número 8, y el análisis de *Quake* en el número 6.

NIVEL 14: THE VAULTS OF ZIN — 3 áreas secretas

El nivel anterior fue como una especie de respiro. En el nivel 14 vuelven los enemigos más temibles con los que ya tuviste el placer de encontrarte alguna vez. Tómatelo con calma: despeja las salas una por una y no tendrás ningún problema.

Área secreta 1

Después de la salida, ve hacia la izquierda y salta hacia el hueco en el que hay un lanzacohetes. La primera área secreta está debajo de ti, en la zona de lava.



Ten cuidado con los malvados zombis que hay en la lava cuando saltes sobre la cornisa.

Área secreta 2

Déjate caer sobre la caja que hay en medio del estanque de lava. Sube un poco por la pared, hacia el ascensor. Por suerte, hay una cornisa muy estrecha sobre la que puedes aterrizar y que te da acceso a un Ring of Shadows muy útil..



Hay una cornisa justo debajo de esta puerta secreta. Sin embargo, cuesta dar con ella.

Área secreta 3

Sube por los escalones hasta entrar en una estancia con un gran ascensor. Pulsa el botón Q de la derecha y luego cruza por la puerta abierta para pulsar otro botón Q que hay dentro. Utiliza el teletransportador para entrar en la sala que hay bajo el área secreta 2. Dispara a la pared de la esquina para que aparezca un teletransportador que te conduce a la parte superior del nivel. La salida del nivel está tras la puerta plateada que vigilan unos cuantos zombis y un Shambler. Buena suerte.



Usa el teletransportador para llegar a la zona secreta que hay en la parte superior del nivel.

NIVEL 15: THE TOMB OF TERROR — 2 áreas secretas

Es un nivel corto pero muy duro, ya que se desarrolla en unos pasillos poco propensos al lanzamiento de granadas y que están repletos de Ogros y Caballeros de la Muerte. No obstante, estamos seguros de que a estas alturas ya serás todo un maestro en el lanzamiento de granadas a ciegas en las esquinas más sombrías..., ¿verdad?

Área secreta 1

Pisa sobre el símbolo Q, sube los escalones que hay sobre la lava y dispara al botón Q que hay en la pared de la derecha. Salta hasta el teletransportador que hay debajo para acceder a un reforzador de armadura rojo.



Pisa sobre el botón Q y sube por la escalera hasta la cornisa que está más alejada.

Gira a la derecha y dispara al botón Q de la pared, en la parte alta de la imagen. Te espera una armadura roja.

Área secreta 2

Vuelve a subir por la escalera y gira a la derecha. El estanque que hay al final de la estancia contiene salud y cuenta como un área secreta.



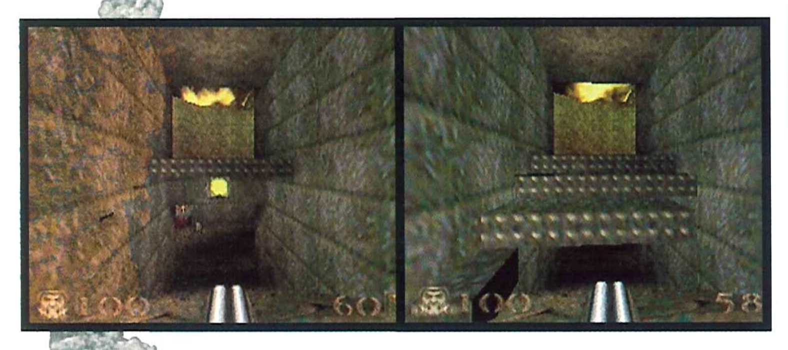


NIVEL 16: SATAN'S DARK DELIGHT — 4 áreas secretas

Este nivel parece el país de Turok; montones de saltos complicados sobre plataformas móviles. Si consigues llegar hasta el final encontrarás la entrada al nivel 18.

Área secreta 1

En la primera sala a la que accedas después del puente de la encrucijada, pulsa el símbolo Q de la pared. Mata a los Ogros y pasa por la puerta. Da media vuelta y dispara a la luz amarilla para entrar en el área secreta.



Área secreta 2

Monta en la primera plataforma móvil hasta que veas una estancia teñida de sangre en la que un Ogro campa a sus anchas. Dispara al botón que hay sobre esta sala y salta sobre la cornisa que hay debajo. La pared trasera se abrirá y podrás recoger un montón de reforzadores.



Bonus a montones. La central de los reforzadores. La ciudad de la munición. O sea, una bendición.



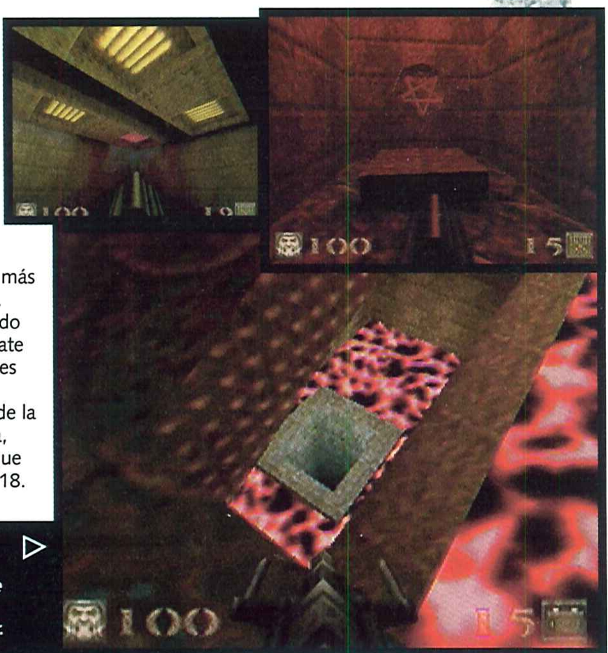
Uno se siente seguro bajo la cálida protección de un Quake Damage...

Área secreta 3

Dispara a las franjas de la pared del área secreta 2. Aparecerá un Pentagrama a tu derecha.

Área secreta 4

Atraviesa la estancia sangrienta y sube en el ascensor. Dispara a la luz de colores del techo para que aparezca otro Pentagrama que más tarde necesitarás. Ahora sal corriendo de la sala y ocúpate del Shambler antes de quedarte sin energía. Debajo de la rampa, en la lava, hay un agujero que conduce al nivel 18.



Este siniestro agujero de la muerte conduce al nivel 18. No dudes en entrar.

NIVEL 17: THE CHAMBERS OF TORMENT — 2 áreas secretas

Aquí necesitarás el ciento por ciento tu habilidad para eludir Vores. Asegúrate de que tu ingenio sigue contigo en el puente que conduce al teletransportador si no quieres acabar siendo pasto de los malos.

Área secreta 1

Dirígete a la llave de plata y mira al techo. Dispara al botón Q para abrir un pasadizo que conduce a un reforzador de armadura amarillo y a un Quake Damage.



¡Una armadura amarilla! Acabado Quake, te servirá para los carnavales.

Área secreta 2

Pasa por la puerta plateada y ve a la izquierda hacia una estancia repleta de ogros escondidos en el techo. Dispara al botón Q que hay encima del ascensor para poder acceder a la zona de Ogros.



No te dejes las uñas intentando activar interruptores. Utiliza la escopeta.

NIVEL 18: THE HAUNTED HALLS — 4 áreas secretas

A The Haunted Halls se accede desde el nivel 16. Es tan duro como parece, aunque, por fortuna, el trazado de la ruta es bastante sencillo. Los botones Q abren cada tramo de esta torre infestada de criaturas diabólicas.

Área secreta 1
En el centro de la primera bifurcación hay una chimenea en la pared de la derecha. Dispara para que aparezca un Quake Damage.



Área secreta 2
Al abandonar la primera área secreta, dirígete al pequeño ascensor. Entra para activarlo y sal sin perder tiempo para tirarte por el agujero que hay debajo.



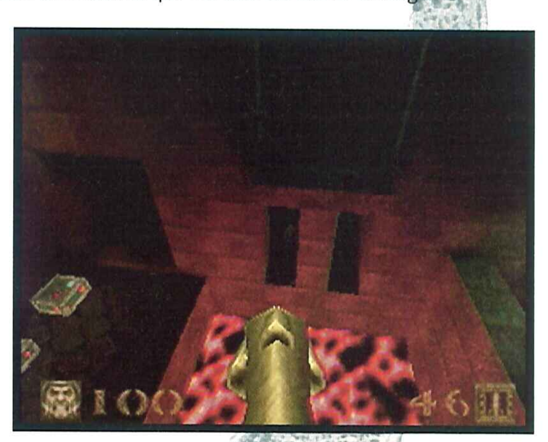


A por el Quake Damage. Genial.

Área secreta 3
En la estancia del segundo Vore hay un pequeño interruptor en el techo, sobre el gran botón Q. Dispárale para abrir una estancia que contiene un Quake Damage.

Área secreta 4
Sube con el ascensor hasta el puente. Desde aquí tienes que hacer un salto largo y arriesgado hasta la jaula en la que hay un Ogro. Aquí te espera un Pentagrama, pero como caigas en la lava ya puedes ir tomando las medidas para tu ataúd.

¿De verdad quieres arriesgarte? ¡Pues claro!

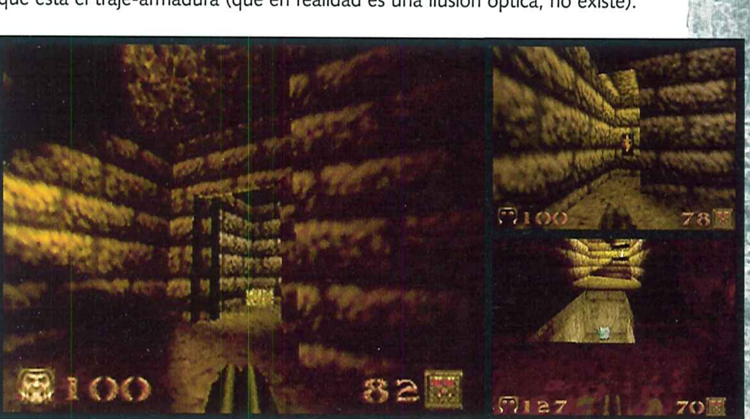


NIVEL 19: THE TOWER OF DESPAIR — 4 áreas secretas

Al contrario que la mayoría de niveles anteriores, The Tower of Despair cuenta con un trazado bastante complicado. Para asegurarte un recorrido correcto, lo mejor es descubrir las áreas secretas en el orden adecuado.

Área secreta 1
Entra en la primera estancia y dispara a la ventana azul. Pulsa el botón de la daga que hay debajo para que caiga la jaula que rodea a la escopeta de la esquina.

Área secreta 2
Al final del pasillo de la derecha, dispara al muro de la derecha. Entra en esta sala y espera a que se cierre la puerta. Pulsa el botón de la daga, sal de la estancia y déjate caer por el hueco en el que está el traje-armadura (que en realidad es una ilusión óptica, no existe).



Área secreta 3
Atraviesa el estanque y escapa del Shambler con toda rapidez. Al final de la única salida de esta estancia encontrarás un montón de vigas y rampas vigiladas por Ogros. Salta sobre la viga más baja y trepa hasta la salida que hay en el extremo de la sala. Debajo de ti tendrás un reforzador de energía.



Para saltar sobre estas estrechas vigas hace falta una buena dosis de precisión.

Área secreta 4
Vuelve al lugar de las vigas y dispara a la ventana roja. Salta a través de ella, sube en el ascensor y dispara a la pared de la derecha. Entra en esta zona secreta tan peligrosa.





NIVEL 20: THE ELDER GOD SHRINE *3 áreas secretas*

El nivel 20, con la increíble cifra de 77 enemigos para matar (en su mayoría zombis) y todas las cajas de munición muy bien protegidas, es uno de los más complicados. Si consigues llegar hasta el final, darás con la entrada al nivel 24.

Área secreta 1

Cuando llegues a esta sala, salta dentro del ascensor y pasa por las ventanas para dar con un reforzador de energía.

Área secreta 2

En el laberinto de pasillos que conduce a las cornisas de la estancia de salida te encontrarás con un botón de Pentagrama. Púlsalo para acceder a la zona secreta que está repleta de zombis.





Área secreta 3

Después de despejar el área secreta 2, sube al ascensor del centro para ponerlo en marcha, vuelve a salir corriendo y entra en el teletransportador que hay debajo. Hazte con la armadura roja y atraviesa el teletransportador que tienes detrás para llegar al nivel 24.



Con sólo tocar el ascensor se pondrá en marcha. Rózalo con el dedo del pie...

... sal corriendo y... ¡sorpresa! Un teletransportador secreto. El nivel 24 está muy cerca.

NIVEL 21: THE PALACE OF HATE *5 áreas secretas*

El nivel superior está codificado a base de colores para ayudarte en la orientación. Aun así, deberás intentarlo varias veces hasta dar con la ruta idónea hacia la llave plateada. No malgastes tu munición.

Área secreta 1

Dispara al símbolo amarillo que hay sobre la puerta de la izquierda del edificio grande. Se abrirá una área secreta detrás de ti que contiene un Pentagrama y un Demonio..



Área secreta 2

Pasa por la puerta y métete en la piscina curativa. Esto cuenta como área secreta.



Área secreta 3

Sigue avanzando por detrás de la piscina hasta que llegues a un ascensor a tu derecha. Ponlo en marcha y luego ve por debajo para dar con reforzadores de armadura rojos.

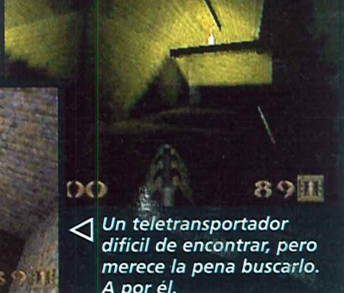




Área secreta 4

Ve por la entrada de atrás del edificio y dirígete al nivel superior. Busca los pasillos amarillos y camina hasta que des con un callejón sin salida con muros deslizantes tras los que se ocultan dos Caballeros. Entra en la pared de la izquierda cuando se abra para dar con un teletransportador..





Un teletransportador difícil de encontrar, pero merece la pena buscarlo. A por él.

Área secreta 5

Tras pasar por el teletransportador ve hacia el segundo puente deslizante que hay sobre el agua. Llega al Pentagrama y ejecuta un salto de cohete o granada desde debajo del teletransportador para propulsarte hasta él.



NIVEL 22: THE PAIN MAZE

4 áreas secretas

«El Laberinto del Dolor», un nombre muy acertado. Puede llegar a ser un nivel muy doloroso, sobre todo si te acercas demasiado a las peligrosas criaturas que lo pueblan. Tu objetivo consiste en dar con los dos altares y profanarlos (a base de disparos).

Área secreta 1
En la primera estancia grande, pulsa el botón de estrella para que se abra una sala secreta y un ascensor delante de ti.

Área secreta 2
Salta al estanque y sal en la zona pequeña de la izquierda para recoger un reforzador de armadura.





Sal del agua en ese tramo oscuro si quieres un reforzador de armadura.

Área secreta 3
En el área de la gran piscina, dispara a la pared verde de la isla central para abrir una sala secreta en la que hay un Pentagrama.



Área secreta 4
Sube al ascensor dorado de la isla central y dirígete a la plataforma elevada de la armadura roja. Quédate en la viga que hay detrás y dispara a la ventana azul del techo.



NIVEL 23: AZURE AGONY

9 áreas secretas

El último nivel propiamente dicho antes del temible duelo con Shub-Niggurath. Para variar, es súper difícil. Deshazte de Demonios y Caballeros desde lejos y deja los secretos para el final, cuando sólo queden Vores.

Área secreta 1
Cuando llegues a un Quake Damage que descansa sobre un callejón sin salida de color verde, camina hacia él y déjate caer por la trampilla que te conduce al cieno. Ve al segundo teletransportador para recoger un reforzador de armadura.



Área secreta 6
Zambúllete en la piscina y dispara al símbolo Q de la pared que tienes detrás. Usa el teletransportador y vuelve a la zona de los ladrillos rojos. Se habrá abierto un área secreta repleta de cohetes y criaturas endiabladas.





Dispara a las paredes de ambos lados si quieres unos cuantos cohetes gratis.

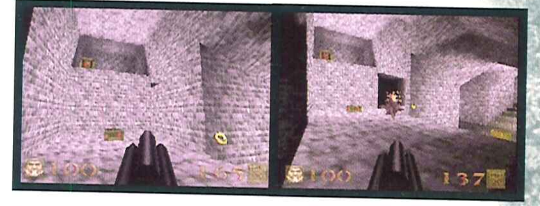


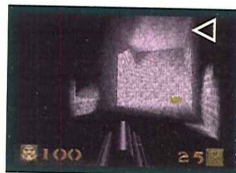
Debes recordar dónde está el área de los ladrillos rojos.



Área secreta 2
En el área central azul, busca un Anillo de Sombras. Al girar la esquina que viene después tienes un tramo de escalones bajo el que se esconde un botón rojo. Quédate en el escalón inferior y dispara al botón.

Área secreta 3
Dispara a la pared que hay en el extremo más alejado de la derecha del área secreta 2 para que baje un panel tras el que hay un Quake Damage (y un Vore).





Esta zona central contiene la mayoría de áreas secretas del nivel. Déjalas para el final.

Áreas secretas 4 y 5
Dispara a las manchas de luz de las paredes del área secreta 2 para que aparezcan dos huecos que contienen cohetes.

Áreas secretas 7, 8 y 9
Dispara a las luces que hay sobre la piscina y salta por encima. Recoge la llave plateada y métete en el agua infestada de zombis. Al disparar contra las paredes aparecerá una estancia iluminada y otra en penumbras. La iluminada cuenta como un área secreta y la oscura con dos (antes es mejor que recojas el reforzador de energía que hay en el otro lado).





GO! GO!

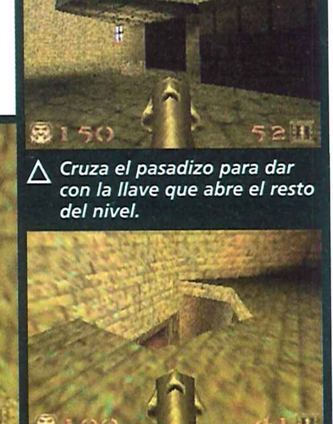
NIVEL 24: THE NAMELESS CITY — 4 áreas secretas

Sólo puedes acceder al nivel 24 desde el nivel 20. Es un extenso laberinto de pasillos y callejones sin salida repleto de zombis y demonios. Las áreas secretas están esparcidas por una zona muy amplia. Recuerda dónde están y reserva los reforzadores para cuando los necesites.

Área secreta 1

Bajo la cornisa de la llave dorada sube por la rampa de la derecha y salta para activar el botón de la pared. Gira a la derecha y sube con el ascensor a la sala en la que hay un Vore. Baja por el agujero para dar con un reforzador de armadura.





Cruza el pasadizo para dar con la llave que abre el resto del nivel.

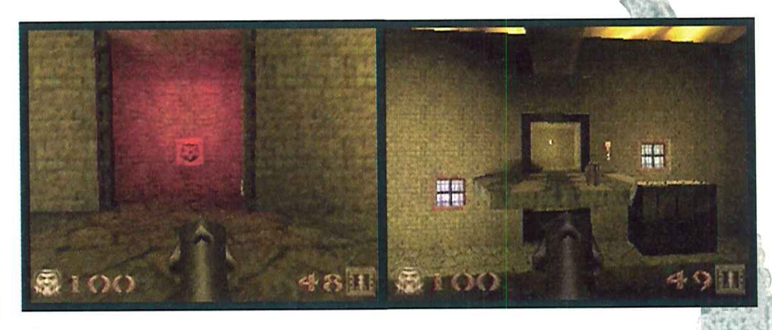
Área secreta 2

Desde el área secreta 1, ve al enorme foso que tiene agua en el fondo y déjate caer al primer nivel con los zombis. Mira hacia abajo hasta que veas otra cornisa, sobre el agua, y salta encima para conseguir un Quake Damage.



Área secreta 3

Sal por el agua y salta dentro de la jaula. Al final llegarás a un ascensor que te llevará a la cornisa que está en frente de la llave dorada. Salta y recógela. El área secreta está tras la llave dorada.



Área secreta 4

Vuelve a la jaula y pásala de largo para dar con la llave plateada (a través del teletransportador del patio). Sube por la rampa que hay tras la puerta plateada y camina sobre el hueco triangular por las vigas, en el extremo más alejado, para caer en el foso de los zombis.



Si, ya sabemos que esto no los matará. Era para ver la sangre.

NIVEL 25: SHUB-NIGGURATH'S PIT — 1 área secreta

Área secreta 1

¡Ya has llegado hasta aquí! Sólo te quedan 20 enemigos más. Lo malo es que casi todos son Shamblers y Demonios, y bloquean el único camino que conduce a tu objetivo. La forma más fácil de superarlos consiste en matar al primer Shambler e ir corriendo hasta la parte superior del camino antes de que el resto tenga tiempo de materializarse. El área secreta está en una cornisa bajo el teletransportador. Para derrotar a la dulce Shub-Niggurath, observa la pequeña bola con pinchos que flota por el nivel. Cuando pase dentro de la madre de todos los demonios, salta a través del teletransportador para experimentar tu último televiaje.



Un Quake Damage no te servirá de mucho en este punto.

El primer Shambler es el único enemigo que debes matar...

Shubby. Lo más parecido a una suegra.

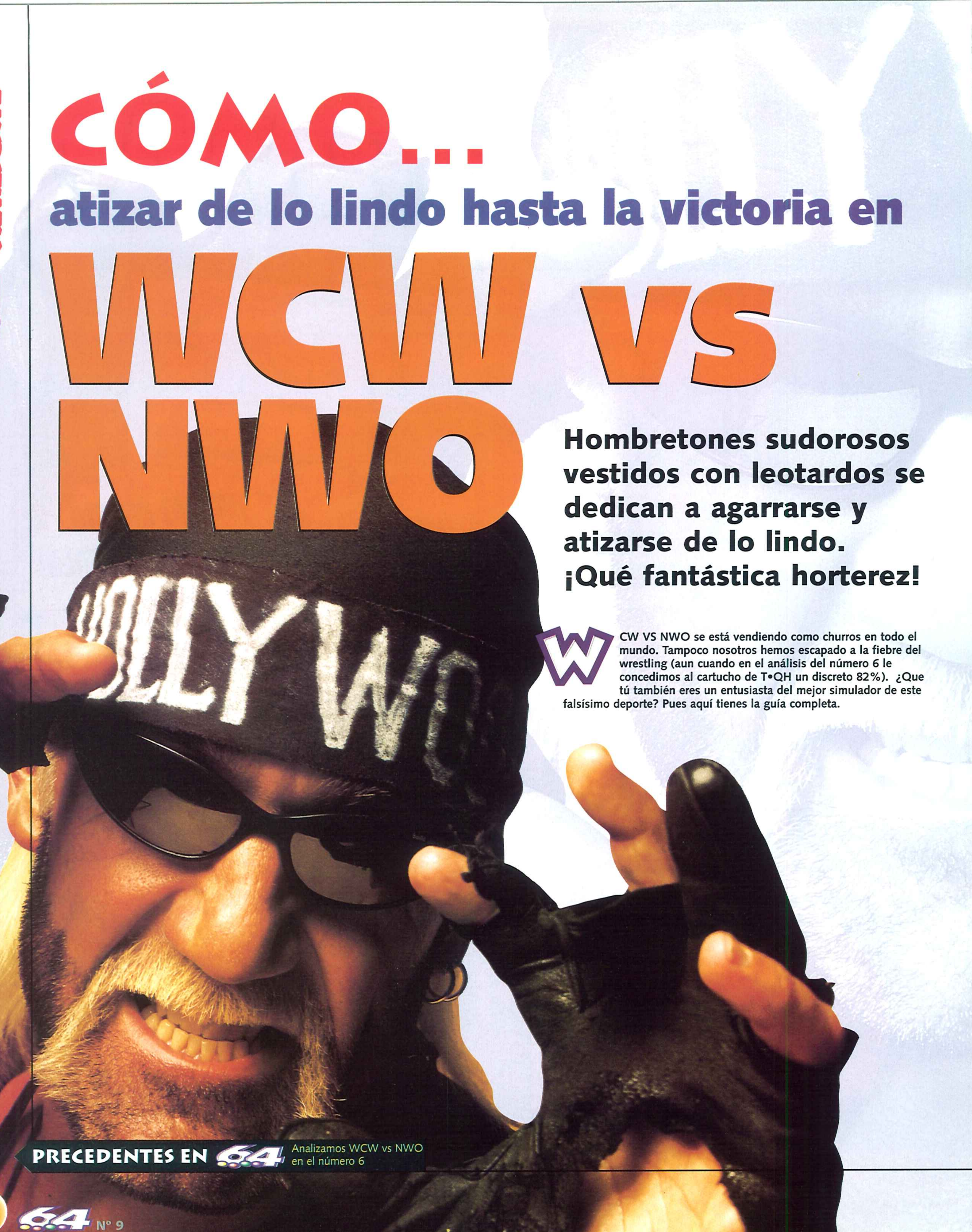
PUES YA ESTA...

¡Vaya, todavía estamos temblando! Un juego terrible, ¿verdad? A partir de ahora, psicoterapia y medicación a la espera de Quake 2...

CÓMO...
atizar de lo lindo hasta la victoria en
WCW vs NWO

Hombretones sudorosos vestidos con leotardos se dedican a agarrarse y atizarse de lo lindo. ¡Qué fantástica horterez!

WCW VS NWO se está vendiendo como churros en todo el mundo. Tampoco nosotros hemos escapado a la fiebre del wrestling (aun cuando en el análisis del número 6 le concedimos al cartucho de T•QH un discreto 82%). ¿Que tú también eres un entusiasta del mejor simulador de este falsísimo deporte? Pues aquí tienes la guía completa.



PRECEDENTES EN 64 Analizamos WCW vs NWO en el número 6

CONSEJOS GENERALES

Como en todo juego de wrestling que se precie, en WCW vs NWO la clave del éxito está, más que en una estrategia inteligente, en los pequeños elementos tácticos. A continuación, te presentamos nuestra selección de los mejores trucos y consejos para este divertidísimo simulador.

TENAZAS/SUMISION

¡QUIERO SER LIBRE!

Si estás atenazado o bajo los efectos de un agarre de sumisión, puedes escapar con facilidad de tu rival si mueves el stick analógico en cualquier dirección y lo sueltas. Esto quiere decir que, técnicamente, es imposible que pierdas una pelea por causa de una tenaza o un agarre de sumisión (siempre y cuando actúes con rapidez), pero sí que puedes perder por KO técnico, así que no bajes la guardia. Si por alguna razón inconcebible no quieres utilizar este truco, puedes arrastrarte hasta las cuerdas pulsando R a la vez que utilizas el D-pad: si consigues alcanzarlas, tu rival deberá soltarte (son las normas).



¡Atenázalo! ¡Venga, contra el suelo! Bloquea su tráquea! Sí, eso es. ▷



ATENAZA PARA GANAR

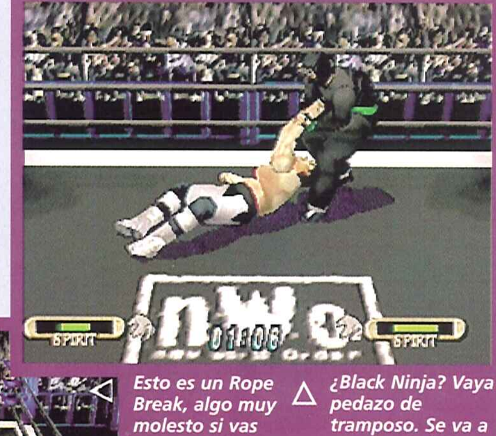
Cuando hayas reducido la energía de tu contrario, atenázalo. Si consigues una cuenta de dos, lánzalo sobre la lona y vuélvelo a atenazar para conseguir otra cuenta de dos. Si puedes volver a tirarlo y a atenazarlo, la victoria es tuya.

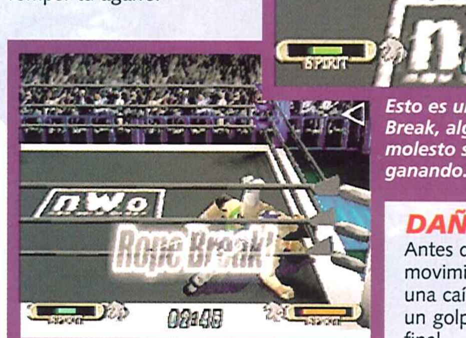
MENOS ESPECTACULAR, PERO...

Después de mucho jugar, hemos llegado a la conclusión de que una utilización repetida de la misma llave de sumisión afecta mucho más al contrario que ir cambiando de golpes. De este modo conseguimos victorias más rápidas.

ARRASTRE

Como tu rival puede deshacerse de una tenaza o un agarre de sumisión agarrándose a las cuerdas, lo mejor será que lo arrastres hasta el centro del ring. Para hacerlo, mantén pulsado L. Así te evitarás el molesto mensaje que aparece en pantalla y que te obliga a romper tu agarre.





◁ *Esto es un Rope Break, algo muy molesto si vas ganando.*

△ *¿Black Ninja? Vaya pedazo de tramposo. Se va a enterar de lo que vale un peine.*

DAÑO EXTRA

Antes de someter al contrario a un movimiento de sumisión, intenta utilizar una caída con la pierna para conseguir un golpe extra antes del movimiento final.

ARMAS

No es una técnica muy legal en el mundo de la lucha, pero puedes recoger armas y utilizarlas contra tu indefenso rival. Sí, ya lo sabemos, no es muy deportivo...

OBTENCION DE ARMAS

Lleva a tu luchador a la barandilla que hay fuera del ring y, cuando esté allí, pulsa el D-pad en dirección a la barandilla y C-arriba. De este modo la pelea se vuelve un poco antideportiva, pero da lo mismo. Recuerda que no puedes llevarte las armas cuando vuelvas al ring.

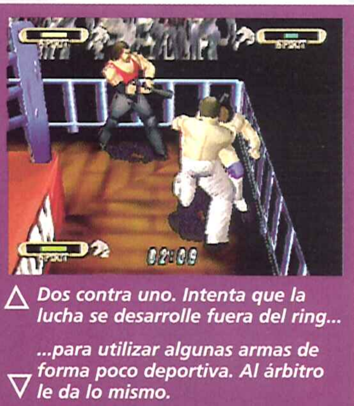


△ *No importa que haya alguien sentado: agarra una silla y atiza fuerte a Hulk con el apoyatraseros.*

UTILIZACION DE ARMAS

Aparte de su aspecto externo, no hay ninguna diferencia entre el bate, la mesa o la silla. Pulsa B para un ataque rápido o manténlo pulsado para un golpe lento pero más potente. También puedes acabar con el contrario mientras está en el suelo si martilleas el botón B. Si un segundo jugador también agarra un arma es aún más divertido. Otra ventaja de esta técnica es el mayor alcance del ataque. No sueltes enseguida B y las agresiones con objetos serán más efectivas.





△ *Dos contra uno. Intenta que la lucha se desarrolle fuera del ring...*

▽ *...para utilizar algunas armas de forma poco deportiva. Al árbitro le da lo mismo.*





GO! GO!



EQUIPOS DOBLES / BATALLA ROYAL

Las peleas de dobles siempre han sido lo mejor de esas matinales de lucha americana que daban por la tele. Eran escalofriantes.



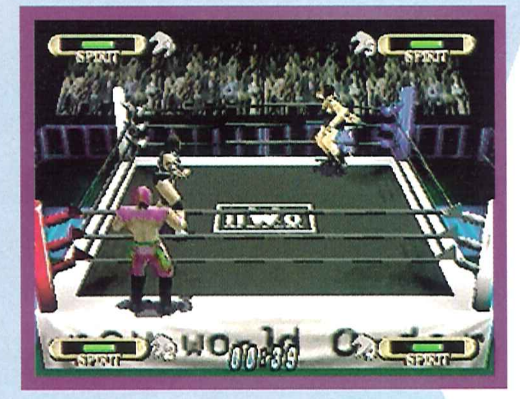
ENFOQUE

Es muy importante que tu luchador no mire todo el tiempo al mismo rival. De lo contrario, su otro contrincante podría pillarle desprevenido con un ataque sorpresa.

¿Quieres ser un luchador? Enfúndate unos leotardos y camina como un vaquero.

«¿ES QUE TENGO MONOS EN LA CARA?»

En una pelea por parejas, uno de tus rivales está en el ring mientras su compañero espera con paciencia tras las cuerdas. Puedes borrar esa mueca provocadora de su cara si corres hacia él: cuando tu luchador abandone las cuerdas le dará un codazo considerable que lo enviará contra las vallas del fondo o al suelo con un golpe seco. ¡Así aprenderá!



RELEVOS

Pide el relevo a tu compañero siempre que estés recibiendo una buena tunda dentro del ring. Es un buen salvavidas para tu luchador y evitarás que tu enemigo pueda pedir relevo a su colega. También deberás desgastar la resistencia del rival si quieres ganar la pelea.



TENAZAS

Como ya te habrás dado cuenta, el compañero de equipo de tu rival en el ring saltará en su ayuda en cuanto lo atenaces. Para minimizar la interrupción que esto provoca, arrastra a la infortunada víctima cerca de un rincón (pero no cerca de las cuerdas) y cuando su compañero salte para salvarlo, tu pareja de lucha debería ir a por él en primer lugar para que tú puedas ganar la pelea sin más complicación.

BATALLA ROYAL

Para que la cosa sea mucho más sencilla, quédate fuera del ring y deja que sean los otros los que se aticen de lo lindo antes de saltar al ring. Después, encárgate del único superviviente, que estará ya en las últimas. Si hay más de uno, evita que te atenacen contra el suelo y huye en general de los luchadores que todavía confíen en sus posibilidades.



HUMANOS AL PODER

Los juegos para varios jugadores son el secreto del éxito de la N64, y WCW vs NWO no es una excepción.

EQUIPOS DOBLES

Si los jugadores uno y dos pulsan con rapidez sus botones A cuando estén muy cerca del contrario, combinarán su esfuerzo muscular y conseguirán movimientos espectaculares.



¡Fantástico! Utiliza las cuerdas para romper el cuello a tus rivales.

UNA FORMA POCO DEPORTIVA DE JUGAR

El luchador que está en las cuerdas esperando el relevo puede ir hacia su contrario en el otro lado del ring y empujarlo abajo. Sin embargo, a menudo le forzarán a volver a su rincón. Aunque en un principio este truco parece un tanto inútil, a veces impide que los contrarios se puedan relevar, lo que te facilita la victoria.

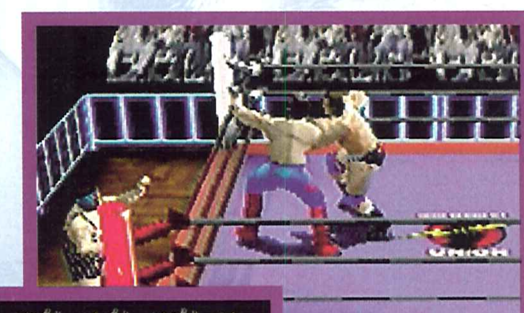


SUPERCARGADO

Mientras el jugador uno se atiza de lo lindo con un gorila de 200 kilos en la lona, el jugador dos utiliza su mando analógico para animar al público, de modo que se eleva su nivel de espíritu hasta la zona roja. Ahora, antes de dar el relevo, inténtalo de nuevo para llegar al estado ESPECIAL que le dará una gran ventaja sobre su rival.

ADEMAS

En lugar de atacar al compañero del equipo rival, espera a que el jugador uno acerque a su adversario contra las cuerdas. Ahora puedes hacerle caer, si está de espaldas o, mejor aún, sacarlo del ring y darle una buena tunda con el bate de béisbol. Si consigues mantenerlo fuera el tiempo suficiente podrás ganar gracias a una cuenta de tres.





Eso es. Arrástralo fuera del ring y luego estampa su cara contra el suelo.

Dos contra uno. ¡Cobardes!

OTROS TRUCOS

Hemos encontrado otros trucos muy útiles.



ESQUIVAR

Cuando te estés levantando de la lona, mantén pulsado R. Desde esta nueva posición (agachado) puedes cargar hacia adelante utilizando A o B, con golpes que harán mucho daño a tu adversario, o rodar hacia atrás usando L. Esta última técnica será muy útil en estadios más avanzados cuando tu rival tienda a abalanzarse sobre ti para darte un golpe definitivo.

POSTE DEL RINCON

Por norma general tu luchador saltará desde el poste del rincón en cuanto llegue arriba, pero puedes hacer que no sea así si mantienes pulsado el botón A mientras sube. Desde arriba puedes saltar del poste con R, o soltando A, aunque lo mejor es quedarse arriba y, con el stick analógico, animar al público a vitorearte. Es fantástico.



AGARRES

Un aspecto esencial de este popular «deporte»: el primero que pulse el botón A tiene la partida ganada. Si tu rival te está apabullando pulsa con rapidez el botón R para, a lo mejor, contrarrestar la maniobra del contrincante. Rara vez surte efecto, pero no está de más intentarlo.

HUYE COMO UN COBARDE PECADOR...

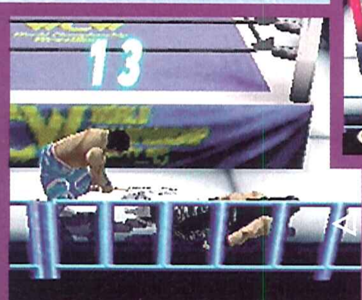
Si bajas la guardia y el rival se dispone a realizar un ataque abierto (tras el bloqueo de una caída con patada, por ejemplo) huye de tu rival en cuanto puedas. Con un poco de suerte podrás establecer una distancia prudencial antes de su contraataque.

TUMBATE A LA ESPERA

Salta fuera del ring, agarra un arma entre el público y quédate como muerto cerca de la valla. Si tienes suerte, tu rival saltará desde la cuerda más alta (momento en el que tienes que atizarle en el aire). Caerá de morros con un ruido sordo y seco. Ahora dale una buena tunda por su atrevimiento y ríete como una hiena. Lástima que no haya un botón para escupirle...

RODAR

Una técnica que se utiliza para confundir al rival y para evitar un posible ataque enemigo. Lo único que tienes que hacer es correr, y pulsar L o R para dar una voltereta un tanto exagerada. Es muy útil.





En toda la cara. Te darán un montón como éste, así que tómate un respiro y luego... ¡al ataque!

△ *Hulk recibe una buena tunda. Y presume de ser el campeón. Paparruchas. Es un debilucho. Y un pésimo actor.*



NO HAY SALIDA

Si golpeas a tu contrincante repetidas veces puedes llevarlo contra las cuerdas, y de allí no podrá escapar. Entonces propínale un golpe fuerte para que salga despedido hacia el otro lado. Ahora tíralo fuera del ring y recógelo como un fardo para devolverlo a la lona. Arriba, por supuesto, sigue atizándole... si todavía respira.

BLOQUEA Y ESQUIVA

A medida que avances en el juego, los botones laterales del mando de control se convertirán en tus mejores amigos. En primer lugar, al esquivar quedarás fuera del alcance de la furia del enemigo; además, al bloquear un intento de agarre (si lo sabes hacer bien) podrás devolver el golpe con fuerza. Por otro lado, un bloqueo puede dejar a tu rival desprotegido mientras se recupera del golpe fallido.



◁ *Puedes utilizar esa tubería de forma muy efectiva. ¡Llamen a una ambulancia!*

ATACA CON RAPIDEZ

Después de utilizar un movimiento potente (manteniendo pulsado B), tu rival suele quedar atontado fuera de tu alcance y se recupera antes de que puedas «rematarlo». Pero si corres hacia él y utilizas B, puedes conseguir un golpe extra antes de que se reponga.



△ *Sólo puedes estar 20 segundos fuera del ring. Ni uno más.*

PERDIDA DE TIEMPO

Acerca al luchador rival hacia las cuerdas pero manteniendo tu espalda de cara a éstas. Si puedes ejecutar un Súper Agarre (manteniendo pulsado el botón A) y pulsas después Atrás y C-abajo, harás que atraviese los cables y caiga fuera del ring. Desde aquí, sube al poste del rincón y machácalo sin piedad.

GO! GO!


MOVIMIENTOS

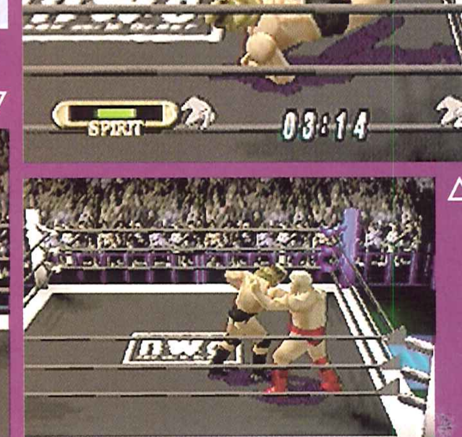
Aquí está el meollo de la cuestión, lo que hace que WCW vs NWO sea mejor que todos los juegos de wrestling anteriores. En lugar de hacer una lista con todos los movimientos de cada personaje, preferimos enseñarte a desenmascararlos por tu cuenta.

GOLPES

El golpe es tu ataque de corto alcance normal. Un martilleo rápido del botón se traduce en una avalancha de patadas o puñetazos que fuerza a tu rival contra los cuerdas y lo deja a tu merced. Puedes ejecutar un golpe diferente si mantienes pulsado el D-pad en una dirección mientras pulsas el botón, aunque estos ataques resultan más lentos. Si quieres un ataque más potente, puedes mantener pulsado sólo el botón B o pulsarlo a la vez que mueves el D-pad. Ambos golpes son más lentos que los de antes y pueden hacerte vulnerable si el contrario contraataca tras un bloqueo. Otra variante muy interesante de los golpes con B es la que puedes ejecutar cuando estás corriendo. Un martilleo rápido del botón (con o sin el D-pad) hace que tu luchador utilice un movimiento de derribo. Muy poderoso, pero fácil de contrarrestar.

◁ *Ric Flair. Ni se te ocurra llamarle abuelo.*

Si lo haces, su calzón rojo empezará a arder de rabia. ▽



△ *«Sí, Ric, creo que he perdido la oreja por esta parte del ring».*

AGARRES

Las maniobras más espectaculares se ejecutan desde la posición de agarre. Puedes utilizar A o B solos o combinados con el D-pad para provocar más daño a tu oponente. Y todavía hay más movimientos si ejecutas el agarre por detrás.

ADEMAS

El Súper Agarre (que se consigue manteniendo pulsado el botón A en lugar de martillearlo) te permite ejecutar movimientos más poderosos. El problema principal es que necesitas mucho tiempo para agarrar al luchador contrario, y durante unos instantes te vuelves muy vulnerable. Utilízalo sólo cuando hayas consumido buena parte de su energía y esté un poco atontado.



△ *Agarres. ¿Qué sería del wrestling sin ellos?*

Un puñetazo en la espina dorsal. Con un poco de suerte, igual se la partes. ▷



PATEALOS CUANDO ESTEN EN EL SUELO

Después de derribar al contrario, puedes optar por varias acciones: abrazar, golpear, arrastrar y recoger.

ABRAZAR

Los abrazos de sumisión se consiguen pulsado el botón A mientras estás cerca de los pies o la cabeza del rival. El movimiento que ejecutes dependerá de si el contrario está tumbado de espaldas o boca arriba, algo que puedes cambiar pulsado C-arriba.





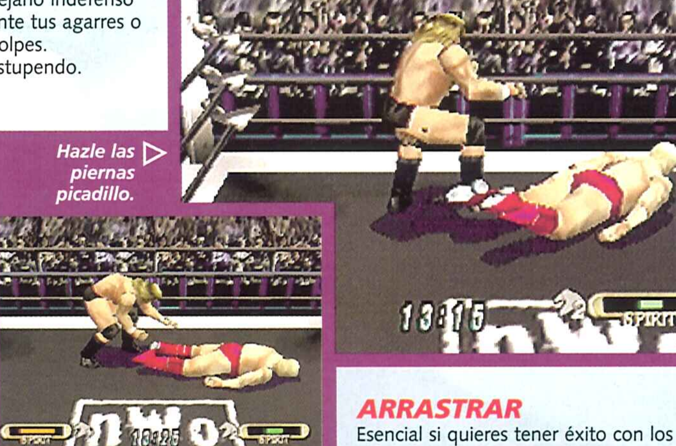
△ *Arrastra su cara por el polvo y la porquería del ring para que sea aún más feo.*

GOLPEAR

Si utilizas el botón B darás un golpe rápido de rodilla, un pisotón, una patada... que puedes utilizar repetidas veces para provocar más daños a tu rival. Al igual que los abrazos de sumisión, el tipo de golpe cambiará dependiendo del lugar en que te encuentres y de la posición del rival.

RECOGER

Mantén pulsado R para recoger los pies del rival y dejarlo indefenso ante tus agarres o golpes. Estupendo.



Hazle las piernas picadillo. ▷

ARRASTRAR

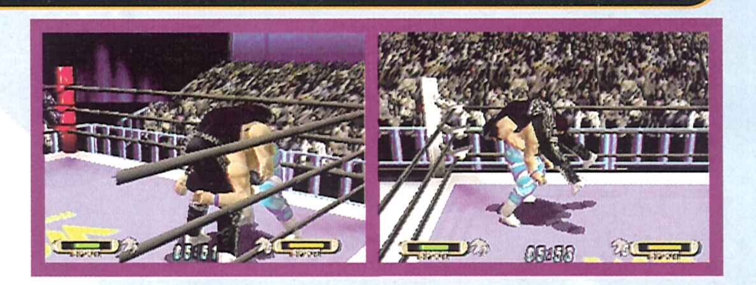
Esencial si quieres tener éxito con los abrazos de sumisión.

CONTRAATAQUE

Es una técnica muy importante en *WCW vs NWO*, pero por desgracia no te puedes fiar de ella. Cuando tu enemigo intente un movimiento, es posible (si tienes suerte) pararlo a mitad de camino y darle la vuelta a la tortilla. Si martilleas el botón R mientras estás en un agarre, o mientras tu enemigo intenta golpearte: puede ser que lo contrarrestes con uno de los movimientos de tu cosecha. Si buscas un contraataque más sencillo, puedes bloquear el golpe del rival y rápidamente ejecutar un agarre o un golpe simple.

ADEMAS

Aunque no es posible anticipar un agarre, sí está en tu mano intentar que no te agarren si pulsas L en el momento adecuado. Este movimiento derriba al contrario, que queda alelado durante un momento, y te da tiempo para darle una buena tunda.



CUENTA FINAL

Es una bendición (sobre todo en el modo difícil) para conseguir peleas rápidas y fáciles. Hay muchas formas de conseguir la victoria por cuenta final. Aquí tienes nuestras favoritas.

«AHORA YA NO ERES TAN GALLITO, ¿VERDAD?»

Una técnica maravillosa si la sabes ejecutar a tiempo. Salta fuera del ring y pasa sobre la valla. Con suerte tu enemigo se acercará a las cuerdas y empezará a insultarte. El truco consiste en sacarlo del ring (utilizando A) justo un segundo antes de que se acabe tu cuenta final. Ahora sube rápido al ring y ¡ya lo tienes! Una victoria rápida de verdad. La CPU nunca ve la trampa —en realidad a tu enemigo le quedaban diecinueve segundos para volver a la lona; es a ti a quien le quedaba sólo uno— y puedes usarlo siempre que quieras.



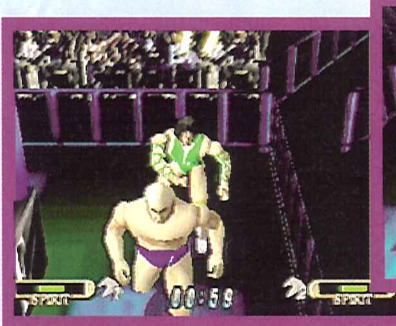


ABRAZO DE SUMISION

El truco consiste en sacar a tu rival del ring y derribarlo. Entonces tienes que ejecutar un abrazo de sumisión y, de nuevo, cuando quede un segundo, dejar la maniobra utilizando L o R y saltar otra vez al ring. Tu enemigo todavía estará en el suelo cuando el árbitro te proclame vencedor.

NO PARES DE CORRER

Vuelve a sacar a tu enemigo del ring, a poder ser por uno de los rincones. Esta vez ejecuta un agarre cuando queden tres segundos y utiliza C-abajo para enviarlo lejos del ring. Cuando se recupere del golpe que se habrá dado contra la valla tras la que está el público, será demasiado tarde como para volver al ring.



TACONES CERCANOS

Una continuación muy útil de las técnicas anteriores. Cuando hayas vuelto al ring, utiliza B para patear la cabeza de tu víctima cuando vaya a por ti, de modo que no pueda subir. Tienes que colocarte bien para golpearlo y evitar sus movimientos si quieres hacerte con la victoria.







ESPIRITU

Podría parecer que en el mundo de la lucha sólo cuenta la fuerza bruta, pero también hay que tener presente las reservas mentales del luchador. El medidor de espíritu empieza de color verde (normal) y puede bajar a azul (deprimido) o subir a ESPECIAL.

SUBIR EL ANIMO

Puedes conseguirlo machacando a tu oponente sin reparos o, si quieres algo más espectacular, utilizando el stick analógico para insultarlo. Lo malo es que sólo le puedes insultar cuando está tendido en la lona, que es cuando no puede atacarte. Pásalo bien. Hay más acciones que puedes utilizar para humillar a tu rival de las que parece al principio. Otros insultos consisten, por ejemplo, en subirse al poste de un rincón y mantener pulsado el stick, ir hacia las cuerdas y pulsar Adelante y A (siempre que el oponente esté fuera del ring), e ir hacia el otro lado de las cuerdas y utilizar un insulto para que el público se vuelva loco.



ADEMAS

Hay un insulto secreto y bastante ofensivo. Suponemos que al equipo de desarrollo le pareció algo muy divertido. Empieza una pelea de parejas y aleja al personaje del jugador uno del luchador del jugador dos. Ahora, al pulsar Arriba y C-arriba a la vez en el mando del jugador dos, puedes ver cómo el comportamiento de los luchadores se vuelve un poco infantil.

ESPECIAL

Cuando tu medidor de espíritu alcanza la máxima potencia, aparece la palabra SPECIAL en lugar de la barra. Cuando sucede esto es más fácil contrarrestar ataques, tu tiempo de recuperación es más rápido y puedes utilizar los movimientos especiales de tu luchador. Para conseguirlos, tienes que utilizar el Súper Agarre (ya sea por delante o por detrás) y mover el stick analógico en cualquier dirección. Puedes utilizar tantos movimientos especiales como quieras hasta que tu medidor vuelva a estar verde.

ADEMAS

Si tu enemigo consigue un medidor de espíritu SPECIAL, aléjate de él y espera a que se reduzca para volver a pelear.

ABRAZOS DE SUMISION

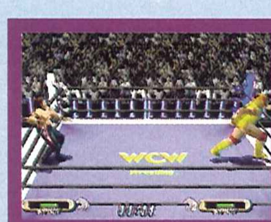


Utilízalos cuando el medidor de tu rival esté azul oscuro, ya que aumenta tus posibilidades de hacer que se rinda. Pero cuando el medidor de tu rival esté de este color intenta no pegarle demasiado, ya que su barra de espíritu volverá al verde y tendrás que volver a disminuirlo. Ten mucho cuidado también cuando el medidor del luchador de la CPU esté de color azul, ya que tiene la mala costumbre de recuperarse de repente.

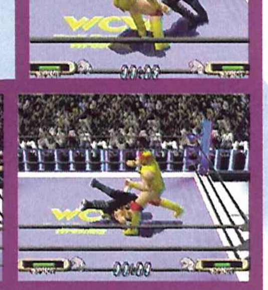
MOVIMIENTOS DEFINITIVOS

Bueno, no del todo. Las técnicas que te mostramos a continuación son un modo de humillar a tu enemigo antes de hacerte con la victoria. Lo mejor es utilizarlas contra tus amigos en el modo multijugador, para así reírte en su narices. Después de haber ejecutado uno de estos movimientos, sigue con una tenaza o un abrazo de sumisión y, si el nivel de energía de tu contrario era el adecuado, la victoria es tuya.

CHOQUE DE TREN DE CERCANIAS



Ésta es una de las favoritas en la Redacción. Sitúa a tu enemigo contra las cuerdas y ejecuta un agarre. Ahora lánzalo contra las cuerdas del otro lado, de modo que rebote hasta las primeras de nuevo. Si lo has hecho bien, en estos momentos estaréis corriendo el uno contra el otro, y con una simple pulsación del botón B, al encontraros en el centro de la lona, lo derribarás con un potente choque. Insúltalo un poquito antes de darle el golpe definitivo.



TERROR DOBLE DESDE LOS POSTES

Machaca a tu víctima hasta que bese la lona y después arrástralo hasta dejarlo cerca de dos de los postes de las esquinas (a medio camino entre uno y otro). Ahora súbete a uno y salta sobre tu oponente. Repite esta acción desde el segundo poste (para lograrlo tendrás que correr). Conseguirás puntos extra si te da tiempo a insultar un poco cada vez que estés encaramado a uno de los postes antes de saltar.

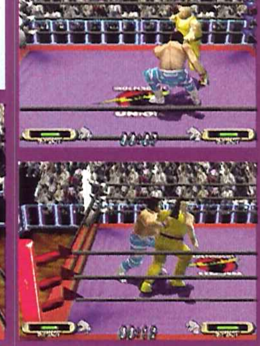


Utiliza las cuerdas para saltar sobre tu adversario: ¡GERÓNIMOOOOO!

MACHACA COLUMNA

Para ejecutar este golpe tendrás que tener al adversario en el centro del ring. Cuando estés preparado, lánzalo contra un rincón del ring, luego contra el rincón opuesto y a continuación insúltalo antes de propinarle un golpe definitivo (a nosotros nos encanta la caída con patada).

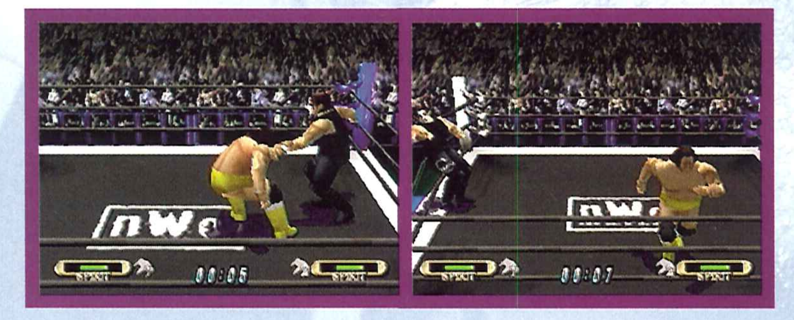




La lucha es algo más que tíos sebosos con leotardos de colorines.

TORTAZO CRUZADO

Es una variación del Choque del Tren de Mercancías. En este caso tienes que dirigirte al centro del ring y lanzar a tu pobre víctima contra las cuerdas. Después, en lugar de correr hacia las cuerdas situadas en el lado opuesto, tienes que rebotar contra las de UNO DE LOS LATERALES. Si lo has calculado bien, os encontraréis justo en el centro y podrás proporcionarle un tortazo que lo dejará extenuado sobre la lona.



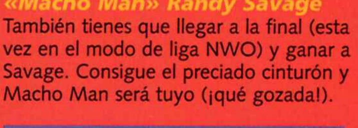
¿HAY MAS?

Aquí te hemos presentado cuatro movimientos definitivos, pero seguro que hay muchos más. Si descubres alguna otra forma de «ejecutar» a tu rival no dudes en hacérnoslo saber. Envíanos instrucciones detalladas sobre cómo ejecutar el movimiento y el nombre que quieres darle a tu descubrimiento.

PERSONAJES SECRETOS

Como suele pasar en casi todos los beat 'em up, en WCW vs NWO también hay algunos luchadores secretos que están deseosos de lanzarse al ring. Aquí te presentamos sus nombres y la manera de acceder a ellos.

Diamond Dallas Page
Es el personaje más fácil de conseguir. Ve al modo de liga WCW y llega a la final. Si le ganas podrás jugar con él.



«Macho Man» Randy Savage
También tienes que llegar a la final (esta vez en el modo de liga NWO) y ganar a Savage. Consigue el preciado cinturón y Macho Man será tuyo (¡qué gozada!).



Wrath
Elige la federación DOA y supera todas las peleas hasta la última. Si vences a ese tipo seboso de pelo largo y sucio, lo encontrarás en el menú de selección de personaje.

Glacier
Puedes conseguir a este témpano de hielo si llegas hasta la final de la IU y..., bueno, lo demás ya lo sabes, ¿no?



Joe Bruiser y Black Widow
Cuando hayas ganado las cuatro ligas aparecerá el modo Whole World Wrestling, que es como una especie de maratón de lucha. Y de nuevo tienes que ganar esta liga si quieres hacerte con esta pareja de luchadores (aunque lo cierto es que son algo decepcionantes).



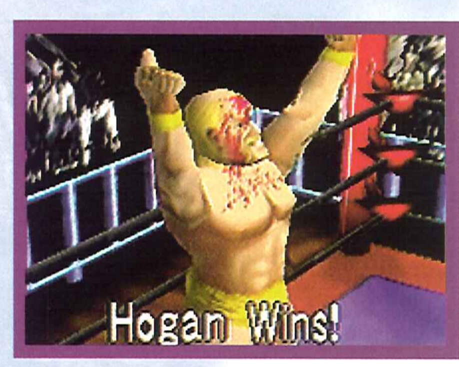
EXTRAS

Y, por último, aquí tienes algunas rarezas que hemos descubierto después de pasarnos horas y horas jugando. Esperamos que te gusten.

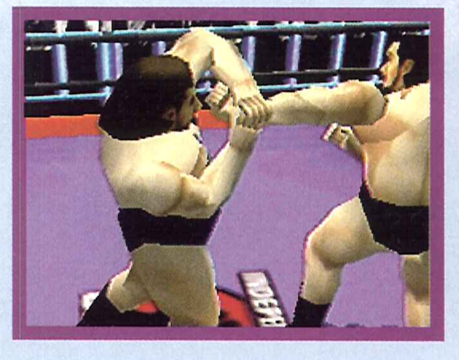


INTIMO Y PERSONAL
En la pantalla de selección de personajes, utiliza el stick analógico para conseguir un primer plano del personaje y hacerlo rotar, de modo que puedas examinarlo en toda su gloria. Además, puedes ver una pequeña animación del luchador elegido si tienes la paciencia suficiente.

SANGRE
Con el «realismo» activado, durante las peleas empezará a manar sangre de la frente de tu rival cuando le propines un golpe importante. Si quieres que el manantial sanguíneo sea más real, saca a tu oponente del ring y atízale con un arma contundente. Es una pasada.



BRAZO ROTO
Activa el «realismo» en el menú de opciones, elige un personaje que goce de un movimiento rompebrazos (por ejemplo, Giant) y utilízalo muchas veces. Después de un par de minutos podrás ver a tu rival paseándose por el ring con la extremidad desencajada.





MONO ROTANTE
Cuando tu rival se encarame en un poste, utiliza A para sacarlo de allí, pero mantén pulsado el stick analógico. Ahora disfruta de los giros simiescos de tu enemigo sobre la lona... ¡Qué tío tan ridículo!



N



CÓMO... vivir por siempre feliz en YOSHI'S STORY



«Goombapatea», machaca a Cloudjin, líbrate de la familia Boo... Haz esto y mucho más siguiendo las indicaciones de nuestra Yoshiguía.

Quizá no sea uno de los mejores juegos de la historia de Nintendo, pero desde que apareció, el número de sus fans no ha parado de crecer. Esta guía tan completa que tienes en tus manos hará posible que tu caza de melones no sea infructuosa o que el Súper Árbol Feliz esté a salvo de cualquier mal que pueda amenazarle.

PRECEDENTES EN 64 Analizamos *Yoshi's Story* en el número 4.

El control de Yoshi

En lugar de decirte para qué sirve cada botón (para eso ya está el manual), vamos a explicarte algunos trucos que potencian las habilidades de Yoshi.

Caza arriba y abajo

Si mantienes pulsado Arriba o Abajo en el mando analógico, Yoshi puede mirar hacia arriba o hacia abajo. Esto es muy útil, ya que en muchas ocasiones los corazones, las bolas y otros ítems que son de vital importancia para nuestro héroe están escondidos fuera de la pantalla.





Saltos



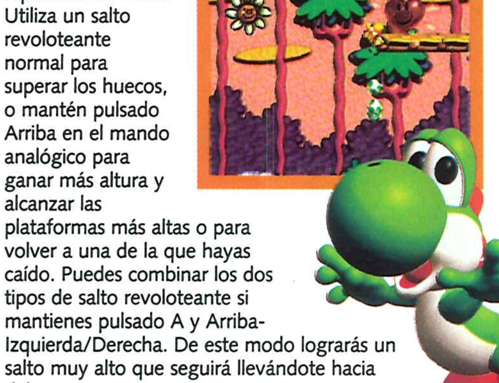
Como suele pasar en el 99% de los juegos de plataformas, la altura de un salto es directamente proporcional al tiempo que aguantes con el botón de salto pulsado. Dicho esto, rara vez utilizarás un salto que no sea a la máxima altura.

Rebotar



Técnica de vital importancia en tres casos: a) si estás revoloteando de forma frenética sobre un abismo, b) si estás saltando a la caza de melones (en el subjuego) y c) si intentas ejecutar un Pisotón Goomba (más información un poco más adelante). Para poder llevarla a cabo tienes que caer sobre un enemigo mientras mantienes pulsado A. El tipo de adversario sobre el que aterrices determinará la altura del salto.

Revolotear



Parte esencial del repertorio de Yoshi. Utiliza un salto revoloteante normal para superar los huecos, o mantén pulsado Arriba en el mando analógico para ganar más altura y alcanzar las plataformas más altas o para volver a una de la que hayas caído. Puedes combinar los dos tipos de salto revoloteante si mantienes pulsado A y Arriba-Izquierda/Derecha. De este modo lograrás un salto muy alto que seguirá llevándote hacia delante.

Revoloteo rápido

Cuando acabes un salto revoloteante, suelta A y vuélvelo a mantener pulsado otra vez para empezar de nuevo. Entre uno y otro se produce un peligroso intervalo (sobre todo si estás sobre un foso), pero al final volverá a revolotear.

Avanzar más

Tras un salto revoloteante, puedes conseguir un impulso momentáneo, hacia la izquierda o la derecha, si mantienes pulsado B en el analógico. Es una técnica muy útil para el subjuego en el que tienes saltar a por melones. Al contrario de lo que sucedía en *Yoshi's Island* para SNES, tu salto revoloteante se cancelará si pulsas B. Ten esto en cuenta cuando vayas a por fruta.

Olfatear

Si quieres convertirte en el no va más de la caza del melón, tienes que dominar esta habilidad a la perfección. Cuando olisquees pueden aparecer monedas, corazones y plataformas a las que puedes acceder desde zonas que antes eran inaccesibles. Cuando Yoshi husmea algo bueno a su lado aparece un signo de admiración. Sigue avanzando y sus fosas nasales empezarán a trabajar a toda velocidad; cuando estés justo encima del tesoro escondido, Yoshi se girará hacia la pantalla y se mostrará frenético. Evidentemente, esto sucede cuando golpeas el suelo (o, en alguna ocasión, cuando lanza un huevo por encima de ti) para descubrir el secreto.

Invencibilidad

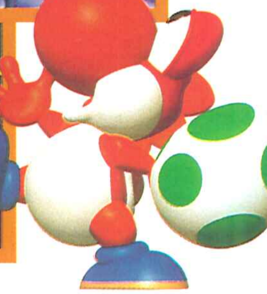
Hay de dos tipos, Tradicional y Corazón. La tradicional le brinda a tu personaje un segundo de invencibilidad (como en casi todos los juegos de plataformas del mundo) Los Corazones bajarán en paracaídas cuando te hayas comido siete piezas de la misma fruta. Cómete el corazón y podrás gozar de 10 segundos de invulnerabilidad; mientras seas invencible, golpea el suelo con el trasero y todos los tímidos habitantes de la vecindad se transformarán en tu fruta favorita. ¡Delicioso!

Huevos

Consigue los preciados huevos comiendo enemigos y golpeando las cajas de huevos. Sin embargo, quizás todavía no te hayas dado cuenta de una cosa: puedes elegir el lado de la caja por el que prefieres que caigan golpeando justo el lado contrario. A veces es muy útil.







Utilización de los huevos

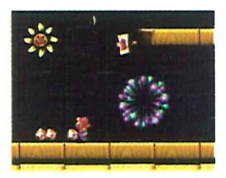
Es importante saber que los huevos sólo pueden llegar hasta donde alcance el cursor; si quieres disparar a varios enemigos a la vez, la posición del cursor es muy importante. Otra curiosidad de estas bellezas ovaladas es que explotan con un ¡BANG!. El radio de la explosión depende de tu nivel de energía, así que, para conseguir el efecto máximo, tienes que estar Súper Feliz (es decir, estar a tope de energía).





¡EXTRAS!
Aquí tienes los grandes secretos de *Yoshi's Story*. Sigue leyendo.

YOSHI BLANCO/NEGRO
Encuentra las prisiones de huevos gigantes (2-4 tiene uno negro y 3-3 uno blanco) y completa el nivel sin morir para que eclosione. Ahora podrás elegir al Yoshi blanco o al negro para seguir la historia del juego. Sin embargo, si mueren tienes que volver a recoger otro huevo para poder conseguirlos de nuevo. La ventaja de estos dinosaurios escondidos es que les encanta TODA la fruta y TODOS los tipos tímidos. Además, cuando están a tope de energía, sus huevos tienen un radio de acción muy extenso e incluso hacen temblar la pantalla (estupendo). Si quieres guardar a estos Yoshis para utilizarlos al principio de tu periplo tienes que vencer a Bowser con ellos. Al rescatarlos podrás gozar también de un final un pelín diferente.







Sugerencias generales

Como en cualquier juego, con un dominio total de los aspectos más básicos tienes asegurada una buena parte del éxito. Aquí tienes la información más útil acerca del mundo que rodea a Yoshi.

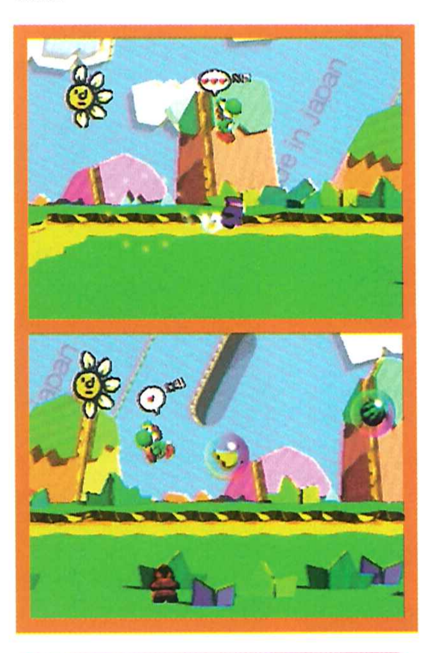
Tipos Tímidos

Si estás bajo de energías o quieres conseguir una puntuación alta, pueden ser muy útiles. Cambia el color de un chico tímido golpeando el suelo mientras está en pantalla.



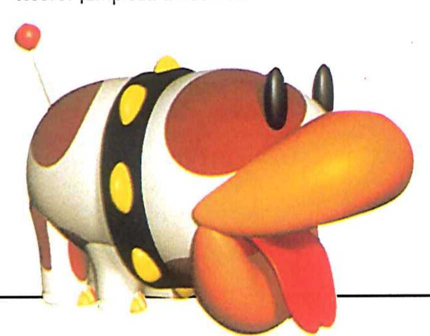
Pisoton Goomba

Una técnica antiquísima que data de los tiempos de *Super Mario Bros* para NES. Tienes que saltar sobre varios enemigos sin tocar el suelo (¿recuerdas la maniobra de rebote que comentamos antes?). Si saltas sobre muchos oponentes en poco tiempo puedes conseguir hasta 48 PUNTOS por malo.



El perro Poochie

Si ves a este sabueso es que cerca hay un tesoro. ¡Empieza a husmear!



Burbujas

Unos cuantos trucos muy útiles:
1) Si no tienes ningún huevo puedes explotar burbujas si saltas repetidas veces sobre ellas. Al final explotarán.

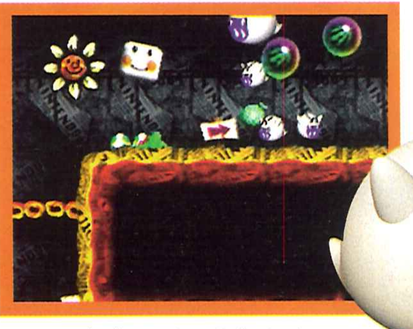


2) Si hay una burbuja sobre un hueco puedes perder la fruta cuando explote. Para remediarlo, empújala hasta cruzar el hueco de modo que la fruta caiga al suelo al liberarse. Si al empujarla, la burbuja no sigue el camino adecuado, sal de la pantalla y vuelve a entrar; la burbuja volverá a estar en su posición original.

Paraguas

Si buscas monedas y fruta, igual te olvidas del paraguas. Sin embargo, el revoloteo es más útil y Yoshi no se hace daño si cae.

Familia Boo



Muy simple de esquivar. Pulsa hacia Abajo en el mando analógico para elevarlos hasta el techo, levántate y pasa de largo.

Lakitu

Cómetelo y utiliza su nube para saltarte cualquier tramo complicado o busca cerca de él porque seguro que hay algún secreto escondido en el cielo.

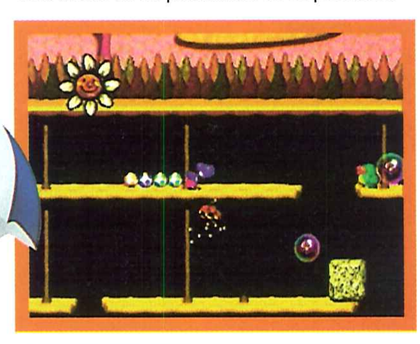
Dragones esqueléticos

¡Fácil! Quédate debajo de su cabeza y lanza huevos hacia arriba.



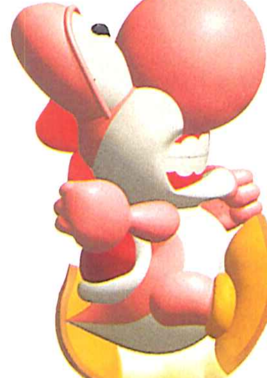
Abejas

Pasa de largo MUY despacio o mantén pulsado R y ve tan rápido como puedas; de este modo no se percatarán de tu presencia.



Huevos pequeños

Son muy peculiares. Ve al nivel 4-3 y deja que la Planta Piraña voladora te encoja. Ahora recoge algunos huevos y observa cómo se quedan pequeñitos incluso cuando tú vuelves a tu tamaño normal. Lo más desconcertante es que siguen teniendo el mismo poder destructor que antes.



Jefes

En la Redacción de M64 no recordamos ni un solo juego de plataformas que no tenga como mínimo un personaje malvado (¿tú te acuerdas de alguno?), por lo que no resultaba difícil suponer que Yoshi's Story iba a contar al menos con uno de estos temibles tiranos. A continuación te presentamos una serie de trucos y estrategias para que puedas superarlos.

Cloud N. Candy (3-1)



Resulta muy sencillo acabar con este jefe, que es como una nube de algodón de azúcar gigante. Espera a que aterrice delante de ti y dispara la lengua mientras martilleas el botón B. No le dejes escapar, ya que al encogerse se vuelve más rápido.

Inviso (3-2)

Este jefe vuela por ahí mientras unos polluelos voladores intentan acabar contigo. Para atacar al invisible irritante salta sobre el tejado de la casa que tienes delante en la salida y mira a la pantalla con atención; mientras haces esto, acaba con los polluelos voladores. Resulta sencillo ver la luz que se refleja al acercarse Inviso, así que apunta bien y dispara. Cómete a los polluelos para conseguir huevos y dispárales antes de digerirlos para que se transformen en energía.



Cloudjin (3-3)

Es uno de los jefes más complicados debido a las terribles plataformas, las bolas de pinchos y el aliento «ardiente» del propio Cloudjin. Si tienes un huevo lánzaselo en cuanto acabe su pequeño discurso. Después quédate en la plataforma que tiene una caja de huevo y que está a la izquierda de la pantalla; procura evitar las bolas de pinchos mientras estás aquí. A medida que Cloudjin se acerque recoge algunos huevos (cázalos con tu lengua) y dispárale cuando esté a tiro. Si le das tres veces ya está listo.

Don Bongo (3-4)

Si te has comido la fruta número 30 y cuentas con algunos huevos no tendrás muchos problemas con este jefe. Cuando Don se te acerque, dirige tus huevos hacia su labio superior que va creciendo a medida que pierde energía. Si le das en los labios tres veces es jefe muerto. Si no puedes acabar con él con rapidez lo que debes hacer es comerte los trozos pequeños y esquivar los más grandes y no parar de golpear a Don mientras se acerca.



Babosa (mini-jefe)

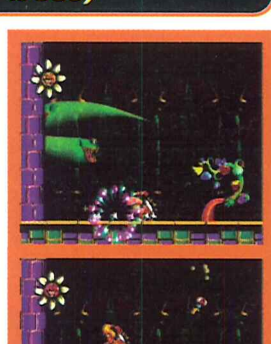
Con tres huevos basta para deshacerte de la babosa. Como vive en un hábitat oscuro, sus ojos son muy sensibles a la luz. Apunta con el cursor justo delante de ella y el resplandor de la explosión hará el trabajo sucio. Es fácil.





Baby Bowser (final boss)

Es el jefe más duro del juego (que otra cosa podría esperarse) pero nosotros sabemos como acabar con él en un periquete. Puedes disparar al techo con huevos y bombas o utilizar la onda expansiva de un huevo para noquearlo. Una vez en el suelo sitúa el cursor del huevo justo delante de él (como hiciste con la babosa) o lánzale una bomba antes de que se levante de un salto. Repite esta acción (cuando acabe su poema) para acabar con él de forma definitiva. Los corazones te serán muy útiles en este caso ya que los huevos infinitos que consigues después de comértelos van que ni pintados para derrotar al gran Baby.





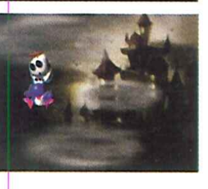




CHICO TÍMIDO BLANCO
Este tipo, que encontrarás en un montón de niveles (1-3, 4-2 o 5-2, por ejemplo), sólo aparece cuando pierdes a un Yoshi; si acabas un nivel sin morir puedes utilizarlo para liberar a un Yoshi de los que tienen raptados en el castillo. Es genial.







FINAL DIFERENTE
Si quieres ver un final algo diferente, recoge 30 melones en cada nivel. El orden de los niveles que nosotros te recomendamos es el siguiente: 1-2, 2-1, 3-1, 4-1, 5-2 6-4. Así es más fácil conseguir melones.



CAMBIO DE MUSICA
Ve al modo Trial y espera. ¿Reconoces esa musiquilla? Pues dime de qué te suena.

CAMBIO DE CÁMARA
En la pantalla de selección de nivel en el modo Story utiliza la unidad C para mover la cámara y los botones R y Z para que hagan de zoom.



GO! GO!



Mejor puntuación

En nuestra opinión, uno de los mejores alicientes de Yoshi's Story consiste en batir una y otra vez tus puntuaciones previas. Aquí tienes los mejores consejos que podemos ofrecerte para que vayas mejorando tu puntuación y te proponemos algunos objetivos que batir.



Yoshi

Elige al Yoshi cuya fruta favorita sea la fruta afortunada del día, siempre y cuando no logres dar con los últimos melones.

Melones

Como ya sabrás, si quieres una puntuación bien alta tienes que conseguir los 30 melones del juego. Te proponemos algunos consejos para dar con ellos...



- Utiliza tu olfato durante todo el nivel. No dejes ni un solo palmo de hierba sin olisquear.
- Consigue los siete melones del subjuego (en los huecos y saltando).
- Yoshi puede oler los melones que hay dentro de las cajas?, pero si no hay nada intenta empujar una dentro de la masa viscosa en los niveles de las cloacas, dispárales en 1-2 o empuja un par de ellas hasta juntarlas para obtener el efecto requerido.
- Recoge todas las monedas de cada zona.
- Dispara al enjambre de abejas.
- Salta en algunas zonas.
- Recoge las cinco monedas grandes que hay en la caja? flotante.

Corazones

Recoge los tres que hay si quieres sumar un montón de puntos a tu marcador, pero intenta recordar siempre los que tienes, ya que la pantalla de pausa no te lo indica.



Enemigos

Con ellos puedes conseguir muchos puntos. Y nosotros te explicamos cómo...

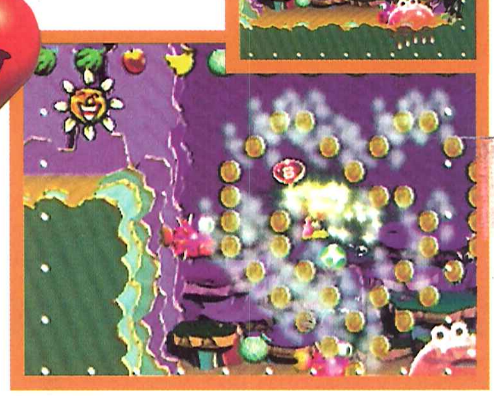
- Pisotea a los malos en lugar de comértelos, y antes de hacerlo procura que cambien a tu color.
- Goombapisotea a tus enemigos si hay cuatro o más. También puedes cambiar su color y encargarte de cada uno por separado.

NOTA - Puedes hacer que dos chicos tímidos de colores diferentes adquieran el mismo color. Debes colocar a uno en la pantalla, cambiar su color y repetir la misma operación con el siguiente. Lo malo es que volverán a su color original si se alejan un poco, pero si consigues retenerlos puedes Goombapisotear a un montón de chicos tímidos del mismo color y, en algunos casos, triplicar el número de puntos que conseguirías normalmente.



Monedas

- No dejes ni una sin recoger. Puede que cada una sólo valga un punto pero no sabes la rabia que da verte relegado al segundo puesto de la lista de mejores marcadores que has organizado con tus colegas por culpa de un mísero punto.
- Recoge las monedas con corazones y prepárate para acaparar un montón de monedas extra. Ahora bien, procura no transformar a los chicos tímidos en la fruta de la suerte porque pierdes muchos puntos. Si recoges los melones en el orden que están situados a lo largo del nivel, las frutas corazón aparecen en zonas repletas de monedas escondidas. Ya sabes lo que tienes que hacer.



La primera vez

No pierdas una vida: conseguirás 100 valiosos puntos por cada Yoshi que te quede al final de cada nivel.

Comprueba dos veces

Cuando llegues al final de un nivel, vuelve a revisarlo por si te has dejado alguna moneda, un chico tímido, etc.

HAZLO AÚN MEJOR

Si quieres que tu experiencia con este juego sea todavía más emocionante, intenta mejorar las puntuaciones que te proponemos a continuación para cada nivel. Con los trucos que te acabamos de explicar es coser y cantar.



NIVEL	PUNTOS
1-1	5615
1-2	5513
2-1	5495
2-2	5437
2-3	5413
3-1	5535
3-4	5216
4-1	5447
5-1	5328
6-4	5561
JUEGO PRINCIPAL	34848



Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

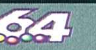
DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- El nombre del juego
- El distribuidor
- El desarrollador
- Un resumen de nuestro análisis
- Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
- La puntuación
- El número en el que fue analizado
- Cuánto vale

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN | **0000** |  **0 ● 1%**

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

BUST-A-MOVE 2

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | **9.990** | **7 ● 85%**

Arcade hasta la médula. Aunque se trata de un puzzles en 2-D, su acción frenética y su mecánica de juego son irresistibles. El sistema de control completo está concentrado en el stick y el botón A, por lo que no tardarás ni dos minutos en aprender a jugar. La opción para dos jugadores es divertidísima, al igual que la posibilidad de retar a la CPU. Y si lo que quieres es un título largo, con el modo Historia tienes para rato.



● Aprende a jugar con el D-pad (la cruceta digital) y apuntarás con mayor precisión.

DUAL HEROES

SPACO/HUDSON SOFT | **13.990** | **7 ● 65%**

Todo el color de las series de dibujos japonesas aliñado con una captura de movimiento impecable. ¿Resultado? Un beat 'em up ideal para daltónicos. La gama de movimientos es larguísima, a cuál más real, aunque todas las llaves especiales parecen iguales. Luchar contra los usuarios virtuales está muy bien (cada uno juega de una forma diferente), y puedes elegir entre dos vistas distintas durante el combate. Por desgracia, los gráficos pueden causar daños irreparables a tus ojos. Y a tu mente.



● Desactiva las barreras del ring y aprende a tirar a tu rival fuera de aquél con un sólo golpe.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

ELECTRONIC ARTS | **12.990** |  **7 ● 85%**

Se parece a FIFA, funciona como FIFA y arrastra los mismos defectos que FIFA: RM. Divertido y con licencia del Mundial de Francia 98..., pero no ofrece nada nuevo. La cámara no se mueve con la misma suavidad que la de ISS64, y el lapso de tiempo que pasa desde el momento en que pulsas el botón hasta que el personaje reacciona nos pone —una vez más— de los nervios.



● Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!

DUKE NUKEM 64



NEW SOFTWARE CENTER/GTI | **13.990** | **2 ● 85%**

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64. Cantidades industriales de sangre y vísceras, violencia malsana, dolor... Lástima que Nintendo haya censurado ciertas escenas subiditas de tono en la conversión (precisamente, las que habían hecho tan famoso a *Duke*). Aun así, no deja de ser una auténtica gozada. ¿Tu hermana pequeña es repelente y no te dejan suicidarla? Desahógate.



● Recuerda que no ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas, usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

DIDDY KONG RACING

NINTENDO/RARE | **8.990** | **2 ● 90%**

Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. *Diddy Kong Racing* es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.



● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98



ELECTRONIC ARTS |  **1 ● 93%**

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

FIGHTERS DESTINY



INFOGRAMES/IMAGINEER 11.990 — 64 — 3 ● 85%

Uno de los mejores juegos de lucha en cualquier plataforma. Aunque carece de las texturas y la profusión de detalles gráficos de *Mace*, *FD* goza de una animación inmejorable. Los modos de juego son numerosísimos, y la lista de movimientos es casi interminable. Además, cuenta con un original sistema de «aprendizaje»: el juego presenta a un maestro que enseña nuevas técnicas y movimientos a los personajes. Los luchadores recordarán las lecciones aprendidas guardándolos en una tarjeta de memoria.



● Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A + B. «Ring Out!»

LYLAT WARS



NINTENDO 10.990 — 64 — 1 ● 90%

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.

● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

FORSAKEN 64





NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 12.990 — 64 — 1 ● 94%

El shoot 'em up futurista de Acclaim es un cartucho imprescindible. Los gráficos están a la altura de N64 (algo muy poco común), y los enemigos se integran en el escenario con la misma maestría que los de GoldenEye. El ingente arsenal de armas, los 22 niveles y el altísimo grado de dificultad confieren a Forsaken una durabilidad tan larga como saludable. Sin hablar de su excelente modo multiplayer, en el que ¡puedes enfrentarte a tus amigos y a los jugadores de la CPU a la vez!



● Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

KONAMI 12.990 — 64 — 5 ● 95%

Un juego de rol y plataformas en 3-D ambientado en el Japón del siglo XVI y protagonizado por cuatro personajes con habilidades muy distintas. Puedes cambiar de protagonista en el momento que quieras (algo bastante inusual en este género), y cada uno cuenta con ciertas armas o herramientas específicas para determinados puntos del juego. Exploración, aventuras, enemigos, plataformas, gente con la que hablar, gráficos de lujo y una música excepcional, hacen de Mystical Ninja un cartucho imprescindible.

● Cuando quieras subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente el botón de salto, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

GOLDENEYE 007

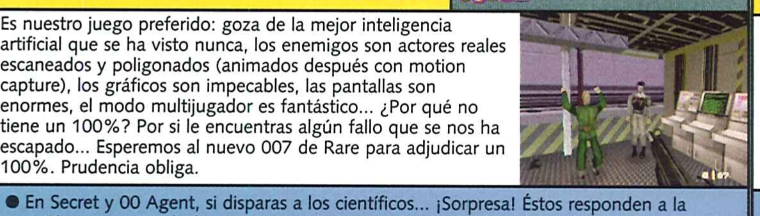


NINTENDO/RARE 8.990 — 64 — 1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.







● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

NBA COURTSIDE



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 8.990 — 64 — 7 ● 92%

Un fantástico simulador con excelentes gráficos y jugable al 100%. Su abierta curva de dificultad te permite ganar varios partidos con poco más que un botón, por lo que puedes pasarlo bien desde el principio. Las caras reales de todos los jugadores de la NBA están escaneadas sobre los polígonos, y puedes acceder tanto a sus estadísticas como a las de sus equipos. La inteligencia artificial de los personajes de la CPU te dejará boquiabierto. Tan espectacular como divertido.

● Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

GT 64



INFOGRAMES/GENKI/OCEAN 11.990 — 64 — 7 ● 86%

Si lo entendemos como «simulador de coches», está claro que se trata de un gran título. Sin embargo, como «juego de carreras»... la cosa cambia. Es lento, casi soporífero, más aún que su antecesor, MultiRacing Championship. Si bien el realismo en la conducción es alucinante, las tres pistas del juego se nos antojan insuficientes. Le faltan cosas muy importantes (como frames por segundo) y no hace buen uso de las prestaciones de la consola. Lástima que semejantes gráficos hayan terminado tan mal.





● Evita derrapar en las curvas abiertas para no perder tiempo: si lo haces bien, tú no notarás la diferencia, pero la CPU sí.

NBA PRO '98

KONAMI 13.400 — 64 — 4 ● 82%

El simulador de baloncesto en 3-D que necesitaba N64. Las fotos de todos lo jugadores reales de la NBA se han escaneado y puesto sobre personajes poligonales animados mediante captura de movimiento. La variedad de técnicas que se pueden ejecutar en la cancha es fascinante, aunque su auténtico punto fuerte es el modo para varios jugadores. Sin embargo, algunas cámaras presentan serios problemas a la hora de seguir la acción, le falta sensación de tridimensionalidad y le sobran estadísticas.

● Para machacar, pulsa Z al entrar en el área de canasta y, justo antes de llegar al aro, suéltalo y pulsa B+»atrás» (con el stick analógico).

INT. SUPERSTAR SOCCER 64





KONAMI 8.990 — 64 — 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.



● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

OLIMPIC HOCKEY 98



NEW SOFTWARE CENTER/GTi 11.990 — 64 — 8 ● 84%

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente, y tienes a tu disposición una multitud de opciones muy interesantes. Está claramente inspirado en el frenético *Wayne Gretzky's 3D Hockey*, de ahí que no sea difícil que al principio te parezca demasiado rápido. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador; en cambio, si lo que te gusta es jugar solo... no estaría de más que le echases un vistazo a *NHL Breakaway* antes de tomar una decisión.



● Mantén pulsado A durante un instante antes de lanzar: despistarás al portero (aunque también perderás velocidad).





GO! GO!



QUAKE 64

NEW SOFTWARE CENTER/GT 8.990 — 6 ● 79%

Un *shoot 'em up* en primera persona increíblemente sangriento, frenético y divertido. Puede que nos hubiese gustado más si hubiese llegado antes… El modo *deathmatch*, lo mejor del juego original para PC, se reduce a una pantalla partida para dos jugadores simultáneos, y la omnipresencia del color marrón hace que todos los escenarios parezcan iguales. *GoldenEye* sigue siendo más aconsejable.



● Utiliza la onda expansiva de los misiles para llegar a lugares aparentemente inaccesibles (salta y, en el aire, dispara hacia el suelo).

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990 — 1 ● 91%

Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó *Turok* con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero *Turok* sin niebla no sería *Turok*.

● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

SNOWBOARD KIDS



NINTENDO/ALTUS 8.990 — 4 ● 90%

Nuestro primer título de carreras sobre tablas de snowboard. Es tremendamente rápido, y permite hacer piruetas increíbles. Gracias al impecable uso que los programadores de Atlus han hecho del *anti-aliasing*, la nieve parece casi real. Los escenarios se han detallado con todo el cuidado del mundo, y el modo para varios jugadores funciona de miedo. Los personajes se nos antojan demasiado caricaturescos, con sus cabezas gigantes y sus nombres de golosina.



● En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

WETRIX

INFOGRAMES/OCEAN 8.990 — 6 ● 81%

Un excelente cartucho de puzzles en el que debes dominar los elementos (¡como un dios griego!). Tienes que edificar montañas y crear lagos en un recuadro de tierra. Del cielo caen bolas de fuego que evaporan parte del caudal de tus estanques, bombas que rompen tus muros y hacen que el agua caiga al vacío, hielos que congelan tus pantanos… Casi tan complicado como divertido.



● Haz un montículo de tierra en un lado de la pantalla y utilízalo para explosionar allí las bombas que puedan perjudicarte.

SUPER MARIO 64





NINTENDO 9.990 — 1 ● 96%

¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable… ¿*Super Mario 2*?



● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

WCW VS NOW

KONAMI/T-HQ 8.990 — 6 ● 82%

El primer juego de wrestling para N64 (y esperemos que el último). Un cartucho largo, completo y variado, pero tiene poco que ver con los gustos de por aquí… Tipos duros con las caras pintarrajeadas y mallas de colores atizándose con todo lo que tienen a mano durante asaltos interminables. Divertido… si estás solo en una isla desierta con una N64 y no tienes otra cosa.



● Nunca ejecutes un golpe especial si tu Medidor de Espíritu no está de color rojo (aunque es mejor si parpadea la palabra «Special»).

TOP GEAR RALLY





SPACO/KEMCO — 1 ● 86%

Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.



● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

YOSHI'S STORY



NINTENDO 8.990 — 4 ● 86%

Un soberbio plataformas en 2-D. Aunque no tiene nada que hacer si lo comparamos con *Super Mario 64*, Yoshi es un tipo con personalidad propia… Bueno, seis tipos. La animación de los personajes está tan lograda que parecen poligonales, y los coloridos escenarios nos encantan. Además, el hecho de que Yoshi cuente con habilidades olfativas da una dimensión nueva al género. Simpático, larguísimo, divertido, muy analógico, completo, floreado y… retro.



● Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación final del nivel. Hay treinta escondidos en cada escenario.

AEROFIGHTERS ASSAULT

KONAMI/PARADIGM 9.990 — 4 ● 77%

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64… Pero no está a la altura de la consola.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON 8.990 — 1 ● 73%



El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

SPACO/TITUS 13.990 — 1 ● 67%

Modos de juego a porrillo, buenos gráficos y excelente opción multijugador, aunque falta sensación de velocidad. Los coches se conducen todos igual y son difíciles de controlar con el pad.

BLAST CORPS

NINTENDO 9.990 — 1 ● 88%

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

CHAMALEON TWIST
INFOGRAMES/OCEAN | 10.990 | 64 | 1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

DARK RIFT
VIC TOKAI | 8.990 | 64 | ● 81%

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

EXTREME G
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 9.990 | 64 | 1 ● 87%

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

HEXEN
NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 12.990 | 64 | ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

MACE
NSC/ATARI/MIDWAY | 12.990 | 64 | 1 ● 81%

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor beat 'em up de N64 hasta que Fighters Destiny le arrebató la corona.

MADDEN 64
EA | 12.990 | 64 | 2 ● 92%

Como todos los Madden, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO KART
NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 91%

Como todos los juegos de Nintendo, Mario Kart 64 ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS
NINTENDO/TREASURE | 8.990 | 64 | ● 90%

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MORTAL KOMBAT TRILOGY
NEW SOFTWARE CENTER | 14.990 | 64 | 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP
INFOGRAMES/OCEAN | 13.990 | 64 | 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98
KONAMI | 13.400 | 64 | 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

NBA HANGTIME
NEW SOFTWARE CENTER | 13.990 | 64 | ● 75%

Superado por NBA Pro y, más tarde, aplastado por NBA Courtside, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 13.990 | 64 | ● 89%

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que Madden 64, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 12.990 | 64 | 4 ● 84%

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de Olympic Hockey 98 y Wayne Gretzky's 3D Hockey '98.

PILOTWINGS 64
NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 89%

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

SAN FRANCISCO RUSH
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 14.990 | 64 | 2 ● 87%

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWS OF EMPIRE
NINTENDO/LUCASARTS | 10.990 | 64 | ● 78%

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

TETRISPHERE
NINTENDO/H2O | 8.990 | 64 | 4 ● 73%

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

WAVE RACE 64
NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 90%

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 8.990 | 64 | ● 75%

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

CONCURSO CRUIS'N WORLD

JUEGA CON...



Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 10 CARTUCHOS DE *CRUIS'N WORLD*. RESPONDE CORRECTAMENTE A NUESTRAS PREGUNTAS, RELLENA EL CUPÓN ADJUNTO Y ENVÍALO A: CRUIS'N WORLD, PASEO SAN GERVASIO, 16-20, ESC. A ENTLO. 2ª, 08022 BARCELONA ANTES DEL PRÓXIMO 1 DE OCTUBRE

A- ¿CUÁNTAS VISTAS DISTINTAS TIENE CRUIS'N WORLD?
B- ¿CUÁNTAS PERSONAS PUEDEN JUGAR DE FORMA SIMULTÁNEA EN CRUIS'N WORLD?

CUPÓN

RESPUESTAS: A-
B- cuatro

NOMBRE: Pedro Ruiz Acevedo

DOMICILIO: C/ Larga Nº28

POBLACIÓN: Bollullos de la Mitación

CÓDIGO POSTAL: 41110

PAÍS: España (Sevilla)

TELÉFONO: (95) 5765177

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.
2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.
3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.
4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.
5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.
6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

GANADORES DEL CONCURSO YOSHI'S STORY

IVAN CRUCES VILLALBA (CÁDIZ)
ANTONIO BALLESTEROS ROMÁN (MADRID)
JORGE DOMÉNECH MOLINA (ALICANTE)
JOSÉ MIGUEL HORTELANO SERRANO (VALENCIA)
ROBERTO GARCÍA (VALLADOLID)
Mª ANGÉLICA GIL CONEJERO (CÁCERES)
JACOB NEGRE (GIRONA)
MOISÉS NIÑO GUTIÉRREZ (SANTANDER)
ANDRÉS PEÑUELA FERNÁNDEZ (ALMERÍA)
JOSÉ SALAVERT TORRES (VALENCIA)

RESPUESTAS CORRECTAS:
A-SIETE
B-SEIS

Y EL MES QUE VIENE...



Investigación Especial: «TERCERAS PERSONAS»

- Duke Nukem: Time To Kill
- Shadowman
- Survivor Day One
- Winback
- O.D.T.
- Hybrid Heaven

ANALIZAMOS:

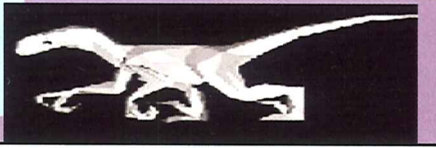
- MISSION: IMPOSSIBLE
- WWF WARZONE
- F1 WORLD GRAND PRIX
- NFL QUARTERBACK CLUB '99
- ISS '98

PREVIEWS DE:

- Turok 2
- 1080° Snowboarding
- Silicon Valley
- Wild Metal Country

¡Y MUCHO MÁS!





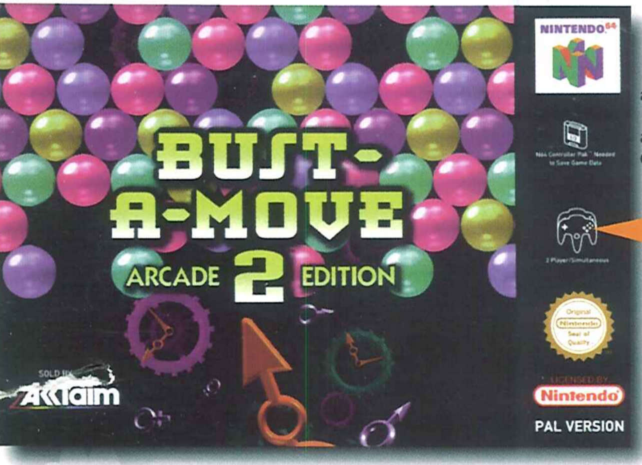


GUÍA DE COMPRAS 64


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
namco
TEKKEN 3
MISSION: IMPOSSIBLE
RETALIATION
C & C
RED ALERT
RATON DE REGALO!
PSX - N64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
¡REGALO! DEMO JUGABLE PSX METAL GEAR SOLID
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
TERRASSA: AVDA. JACQUARD, 35
TEL. 937 85 37 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84
GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56
JAEN
PASEO DE LA ESTACIÓN, 24, PASAJE BAJO 3
LOCAL 15 ~ TEL. 970 06 91 25
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
LUGO
C/. GUARDIAS, 5-7 CENTRO ~ TEL 982 20 32 83
FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL 982 13 35 01
MADRID
ALCALÁ DE HENARES:
C/. JUAN DE SOTO, 1 ~ TEL. 918 89 32 95
COLLADO VILLALBA:
ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1
TEL. 918 49 18 05
SAN SEBASTIAN
PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL 943 46 23 63
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
ULTIMAS NOVEDADES M·G·K
RUMBLE~PACK PLAYSTATION
PISTOLA
CON VIBRACION, COMPATIBLE CON
SEGA SATURN, PSX Y NAMCO
SEGA SATURN
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

Estos son algunos de los mejores juegos para tu N64 ...





BUST-A-MOVE 2 ™ es un juego ultra intenso, súper adictivo y extra rápido al que te vas a enganchar sin remedio.

Cuando las bolas bajen, vas a necesitar unos reflejos muy rápidos y unos ojos bien abiertos para poder agrupar tres iguales y hacerlas estallar sin perder ni un segundo, !haz que estallen o te aplastarán¡





El auténtico campeonato Francia 98 incluye todos los jugadores, equipos, grupos y estadios. Los cánticos del público corresponden realmente a cada equipo.

Gana la Copa del Mundo y accede al modo Clásicos. Revive ocho de las mejores finales de la Copa del Mundo o cambia la Historia.

11.990

Unete a Goemon y sus amigos, y lucha con ellos para salvar al Japón Antiguo de los malvados y de un grupo de extraños llamados Shoguns del Monte del melocotón.

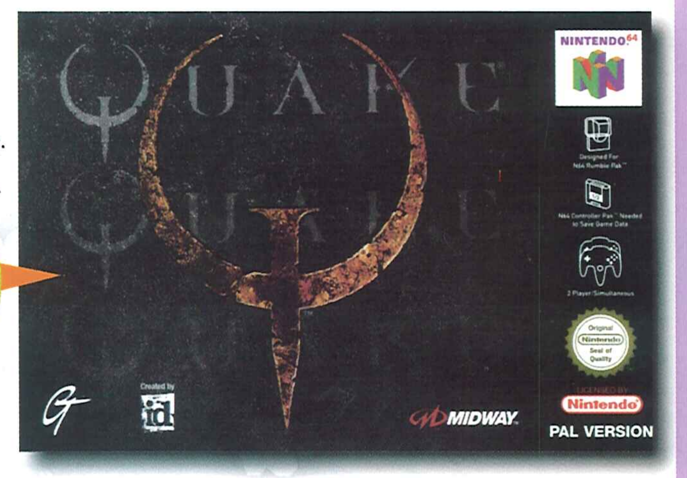
Usa las extraordinarias habilidades de cada tipo mientras visitas ciudades, pregunta a los habitantes por pistas y compra artículos para facilitarte y resolver engaños y adivinanzas.

Ven y explora increíbles entornos 3D de Goemon 64 en tu búsqueda para derrotar a esos locos y salvajes Alienígenas.

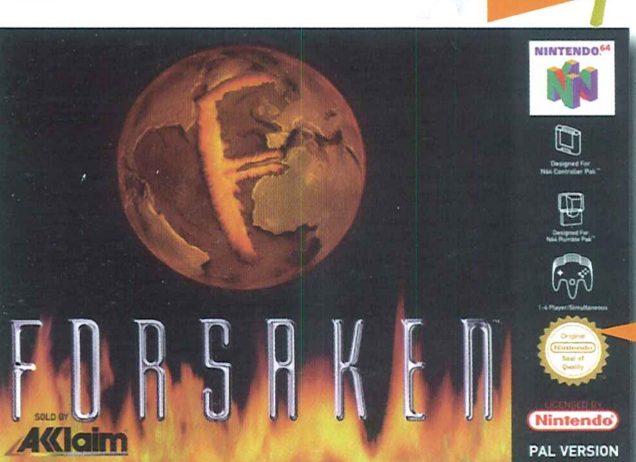


Una versión de frenética acción para N64. !Impresionante acción, gráficos expectaculares y efectos de sonido rompedores que te pondrán la piel de gallina¡.

Incorpora el furor caracteristico de las partidas para un solo jugador, y el carácter sanguinario de las partidas de duelo más avanzadas para dos jugadores. Una combinación jamás creada en una consola de un escenario poligonal en 3D.



11.790

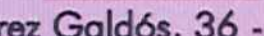


Un experimento fallido ha arrasado el sistema terrestre. Carente de atmósfera y bañado por la abrasadora radiación del sol, el planeta muerto ha sido clasificado condenado, es decir FORSAKEN.

Convertido en uno de los mercenarios galácticos más temidos invades el sistema muerto, apoderándote de los últimos vestigios de la Humanidad.

11.990

... y los precios también.



ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO...

967507269



KONAMI
No será que te da miedo
Orense, 34-9ª
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
A que esperas.....
KONAMI
NINTENDO64
Designed For N64 Controller Pak
1-4 Player/Simultaneous
Original Nintendo Seal of Quality
LICENSED BY
Nintendo
PAL VERSION
KONAMI XXL SPORTS SERIES
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
TM
NINTENDO64
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.